

www.shpil.com

мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

# ШПИЛЬ!

№4  
2005

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Култ:  
Королевства ереси

Street Racing  
Syndicate

Альфа  
Антитеррор

Ghost in the Shell:  
Stand Alone  
Complex

ПОСТЕРЫ



STAR WARS  
KNIGHTS  
OF THE OLD REPUBLIC  
THE SITH LORDS

ISSN 1609-90004



9 771609 900008 04>

Подписной индекс — 23852



# LG ПОВНЕ ЗІБРАННЯ НОСІЇВ ІНФОРМАЦІЇ

**XTICK platinum**



**XTICK royal**



**USB Drive**

**XTICK wine**



**XTICK mirror**



**CF Card**



**SD Card**



**MultiMedia Card**



**RS-MMC**

**Flash Memory Card**

Всі носії інформації адаптовані для використання з цифровою технікою LG. Про повний перелік асортименту можна дізнатися на сайті: <http://ua.lge.com>



**CD-RW**



**DVD-R**



**Audio CD-R**



**CD-R**

**Optical Media**



**Life's Good** **LG**

<http://ua.lge.com>



## INTRO

Слишком медленно, слишком н-е-с-п-е-ш-н-о происходит очень многое в этом мире. И порой очень трудно жить в нем таким как мы, для которых тормоз — это та же педаль газа, но нажатая до половины.

Вот возьмите хотя бы смену сезонов. Слава богу, пусть и пробаранив все технические сроки, но все-таки наступила весна. И вроде бы и по приколу без пуховика, и цветочки там, и зелень всякая. Но приедается же! Ну неделю бы, ну максимум — две. Но это же еще два месяца до лета! На сноуборде нельзя УЖЕ, а на пляж — нельзя ЕЩЕ. Возмутительно.

Когда мы придем к власти, утром все будут просыпаться под пение весенних птах, на работу идти, загребая ногами осеннюю листву, а вечером греться на пляже, чтобы потом вдоволь нака- таться вечерком на сноуборде.

А вы посмотрите на отношения с противоположным полом! Посмотрите на весь этот процесс от «Привет, как тебя зовут?» до «Дорогая, ты готовишь ужасные блинчики! Нам пора расстаться». Если перевести эту всю тягомотину в км/ч, то получится примерно та же скорость, с которой передвигается по асфальту на лыжах пьяный эстонский пенсионер.

Давайте ускорять! Давайте начинать знакомства с фразы вроде: «Девушка, милая, извините. Я еще не знаю вашего имени, но у меня уже такое ощущение, что ты мне, зараза, уже лет пять мозги лимонишь своим постоянным нытьем!» Или там: «Пивом угощать не предлагаю — все равно допить не успеешь».

Да вы сами оглянитесь вокруг: как много в этом мире нужно подвергать жесточайшему оверклоку. И как можно быстрее, быстрее! Но мы еще продол- жим эту мысль. Очень-очень скоро. Как всегда — через месяц.



## Содержание

### Эхо планеты

News	2
Музыкальное чтиво!	4, 53
Columbia Бразерс	52

### Девушка месяца

### Абзац февраля

### МегаGame

Star Wars Knights of the Old Republic: The Sith Lords	8
---	---

### Ждем-с!

Big Mutha Truckers 2	14
Bloodline	16
Ghost in the Shell: Stand Alone Complex	20

### To play or not to play

Street Racing Syndicate	22
Kult: Heretic Kingdoms	26
АЛЬФА: Антитеррор	30
Карибский кризис	32
Алеша Попович и Тугарин Змей	36

### Ацтой

Terrorist Takedown	38
--------------------	----

### ArtПодготовка

### Clubничка

Весенние игры WCG в Европе	48
Хит-парад клубных игр марта	50

### Чуваак!

Глюкоза	54
---------	----

### Animania

Cowboy Bebop: Knockin' on heaven's door	56
АнимеNews	58
Peter Chung	59

### П@утина

### Железный Воом!

Хиты выставки CeBIT 2005	66
Мега-парад новинок Samsung на CeBIT 2005	70
Samsung и будущее мультимедиа	73
iRiver H-320 — 20 Гб музыки на поясе	74
iFP-880 и iFP-780 — наша прелес-с-сть!	75
iRiver PMP-120 — видео в кармане	76
Пришло время гарнитур Plantronics	77
Genius Netscroll+ Superior	78

### Outro

80

### P.S.: 12-балльная система оценки игр:

- 0-2 — таких игр не существует;
- 3-4 — полный ацтой;
- 5-6 — стоит поиграть для общего развития;
- 7-8 — на любителя (а вообще —, неплохо);
- 9-10 — классная игра с маленькими недостатками;
- 11 — шедевр. Обязательно купите;
- 12 — нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например, Half-Life).

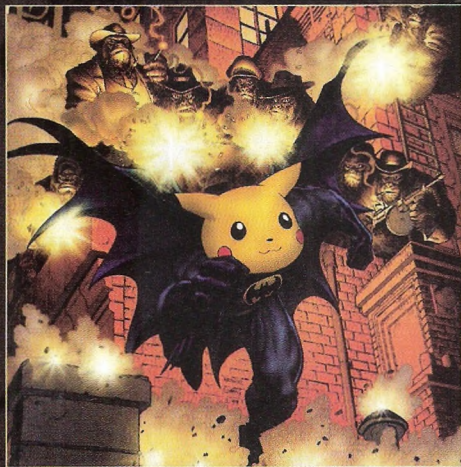


## Палка, палка, огуречик – получился... да это же Batman!

Город Героев продолжает

колбасить, но первую бурю он выдержал. Отстояли-таки свои права на использование лиц разных супергероев программисты и издатели из NCsoft и Cryptic Studios. Пока...

Как вы наверняка помните, этими господами была создана игра City of Heroes – это полномасштабная MMORPG, которая завоевала большую популярность в мире онлайн-ролевиков. В этой вселенной можно создать своего супергероя по любой модели, дать ему любое имя, сделать его внешне похожим на любого супергероя, добавить ему каких-то прикрас и так далее. В дальнейшем наш мини-герой должен был вырасти в настоящего Супер-Пупер-Героя – ну, как во всякой нормальной ролевой игре. Вот только одна загвоздка. Героя в игре можно создать действительно чуть ли не совсем «любого». К этому и предъявила претензию Marvel – издатель комиксов и пра-



вообладатель на физиономию и свойства всех своих супергероев, от Spiderman до Superman. Но первый натиск разработчики игры выдержали. Оказалось, что картинка, которые Marvel предъявляла как доказательство вины NCsoft, нарисованы самой компанией и ее партнерами.

Вообще, как сказал большой дядька из издательской компании, в игру можно втащить любого персонажа – достаточно нарисовать его в Photoshop и закатать на сервер.

А уж нарисовать можно кого угодно – хоть человека-паука, хоть президента ООН. И правовой вопрос в данном случае весьма скользкий: вроде как издатель игры должен отвечать за то, что происходит у него на сервере, а с другой стороны следить за тем, что делают в вверенной им территории пользователи – это уже не их дело. Вроде бы. Хотя, хозяин дома, в котором с его попустительством регулярно совершаются преступления, должен нести ответственность? Или в данном случае хозяин не уверен, преступление это или нет? Не может же он каждый раз сличать все созданные пользователями системы морды с мордами, созданными чуждыми им компаниями? Или может и даже должен? В общем, в этих судебных делах разбираться – дело тяжелое и неблагодарное. Пусть себе судятся.

И еще раз о судах. На днях нам кинули по e-mail непроверенную, но похожую на правдивую, информацию о том, что в США всерьез подумывают о принятии закона, согласно

которому разработчики и издатели игр, что могут подтолкнуть подростков на совершение преступления, будут нести полную уголовную ответственность. Вы помните случаи, когда идиоты устраивали безобразия под впечатлением от GTA? Или парня, который грохнул другого из-за того, что тот

в игре что-то у него забрал? Или другие подобные истории? Теперь в таких случаях предлагают сажать не подростка, который, в общем-то, в большинстве стран мира не подсуден по возрасту, а издателя и разработчика игры, которые того в глаза не видели.

Понятно, что родители убитого и владельцы угнанных авто будут сугубо «за», но тут законодателям стоит серьезно задуматься над тем, как расписать этот закон, чтоб не довести ситуацию до маразма –

ведь на ВСЕХ играх с элементами насилия стоит надпись «Parental Advisory» и какой-нибудь возрастной ценз. Так что если родители дают ребенку, находящемуся у них на попечении, играть в игру, на которой написано «Детям до 18 лет играть в игру строго запрещается!», это больше их вина, чем кого-то еще.

Да, действительно, есть много «взрослых» вещей, которыми детям играть нельзя. Теперь к их числу стоит добавить слишком жестокие игры, и тогда все вопросы просто отпадут. Каждому возрасту – свои игрушки.

## Fable на PC!

Мега-игры жанра action/RPG под названием Fable, которую мы так красиво расхвалили совсем недавно, выйдет и на PC. Новость хорошая и особенно понравилась Злой Личине и The Lich. Монстр игрового мира, демон игровой прессы и вообще ужасный человек



сказал, что хочет лично пройти эту Xbox'овую игру на PC, чтобы вынести свой Lich'ный вердикт. Потому что верить женщине (даже нашей Ольге Крапивенко) – не в его традициях.

Теперь он ждет осени и острит топор, чтобы раздраконить игру, которую, по его мнению, пережвалили...



Зато Advent Rising, представитель жанра экшен, который также должен выйти осенью, не радует. И не потому, что плохая игра. Игра, может быть, и хорошая, но вот сроки... Напомним, что игра должна была выйти уже в прошлом месяце, но теперь, после ее переноса, ждать придется еще полгода.

## Японский Warhammer

Компания Namco, засветившаяся в этом номере одной игрой – SRS, – известна тем, что когда-то она делала большие деньги на игре Pacman. Сейчас она решила развивать свое PC-направление, потому что приставки ее уже явно достали. На них она, что называется, собаку сожрала – с костями и с хвостом. И вот первое приобретение: компания выкупила у THQ права на Warhammer 40000.

Так и представляются пэкмэны с самурайскими мечами, ползающие по просторам космоса и пожирающие эльдаров...





**АКЦІЯ!**  
приєднайся  
до 10 квітня!

**ЗМІНЮЙСЯ!**



**SMS —**  
**1 копійка! \***

**до кінця року**



GSM  
**МОБІ** 

детальніше: [www.mobi-gsm.com.ua](http://www.mobi-gsm.com.ua)

**8-800-505-7777**

\*до кінця 2005 року  
в середині мережі.

ліцензія ДКЗІУ № 720020 від 19.01.2004 р.



## Гангста-реп и киноклассика в мире игр

Вы знаете кто такой Пол Муни? Не знаете. Ну, Аль Пачино не знаете наверняка? Скорее всего да, а даже если имени не помните, то когда увидите – точно вспомните. А какая связь между этими двумя людьми?

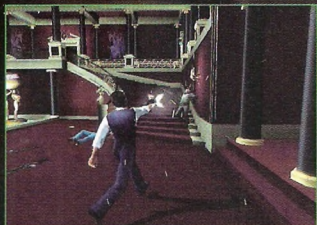


А связь между ними такая. Аль Пачино в 1983 году сыграл ту же роль, что Пол Муни в 1932 – главную роль в фильме «Лицо со шрамом», или, как говорит Sova, «по-японски фильм назывался Scarface». В 1932 год главным героем фильма был Тони Камонте, а потом Брайан Де Пальма



и Оливер Стоун переделали его в Тони Монтана. Этот фильм считают классическим в том, что касается описания жизни мелкого бандита, вырастающего в крупного наркобарона. В каком-то фильме даже была такая фраза: «Хочешь научиться торговать наркотиками – смотри «Лицо со шрамом»».

И какое дело к этому всему имеет Jay-Z? Самое непосред-



ственное! Гангста реп, как известно, воспевае жизнь гангстеров. И Jay-Z, пока не заявил об уходе из большого искусства, проповедовал именно этот стиль музыки.

К чему это мы ведем и при чем здесь компьютерные игры? Да все просто: Jay-Z

обязался поучаствовать в создании саундтрека к игре «Лицо со шрамом», которую Vivendi Universal грозит выпустить 13 сентября этого года. Вот пара скринов из игры, на которых все ясно и понятно – Тони Монтана или кто-то из его банды собственной персоной.

## Очередной персонаж игры в кино

Известный персонаж игры Britney's Dance Beat – не девочка из подтанцовки, за которую нам приходится выдирать в этом мега-ацком хите, а сам главный персонаж – певица Бритни – ожил и делает глупости.

Сначала Бритни дважды вышла замуж – первый раз у нее не удался, и она побыстрому перезамужилась. Теперь же она решила сняться в кино. Первая попытка – а это был фильм «Перекрестки» – совсем не удалась. То есть получилась такой, что в биографии про такие вещи чаще всего скромно умалчивают, на людях не упоминают, а лет через десять начинают говорить, что такого никогда не было, и все это выдумки папарацци и прочих злодеев от массмедиа.

Новое кино (а это будет комедия) будет называться In the Pink и выйдет оно не когда-нибудь, а уже в этом году. Правда, странно, что датой выхода обозначен 2005-й год, ведь съемки кино начались только в марте. В главных ролях будут сниматься Тим Аллен, Шер (еще одна певица, которая полюбила играть в кино уже давненько), Бетт Мидлер (кстати, популярна в США и в качестве певицы, и в качестве актрисы) и... Нет, Мэрилин Менсон сниматься не будет. Кроме Бритни, которая сыграет роль продавщицы Дрю Харт, больше известных «актеров» в фильме пока не заявлено. Эта «дрюхарт» по сюжету будет не главным персонажем, но если Бритни не «обдрюхается», то со второй попытки у нее может что-то и получится.

В Сети готовящуюся картину уже обозвали «кино для геев». Но то в Америке. Американцы, чтобы геев не обижать, могут такое даже на афише написать. А нашим все равно, что

там на афише написано – все равно посмотрят.

К слову, сестра некоронованной принцессы поп-музыки – Джейми – в телешоу «Zoe 101» показала себя тоже совсем не хорошо и заслужила только всяческие наезды от представителей прессы. Как говорил персонаж фильма «Угнать за 60 секунд», я не умею плавать и поэтому не суюсь в бассейн. Может Спирзам стоит задуматься над участием в кино?

## До Евробачення побачення, политика!

Текст песни «Разом нас багато» был переписан по требованию организаторов конкурса Евровидение. Из него «убрали политику»...

Вся эта суматоха с «Гринджолами» и их песней на Евровидении была очень странной. Весь прикол песни «Разом нас багато» был совсем не в музыке, не в вокале и даже не в смысле текста. Песня стала для нашего народа знаковой именно в дни революции. С этой песней люди показали, что они «не быдло и не козлы», что они против фальсификаций и что, несмотря на то что правительство и официальные

источники информации говорили одно, они верят в другое. В художественном плане песня и рядом не стоит с теми коллективами и исполнителями, которые проиграла ей в SMS-голосовании на УТ-1.

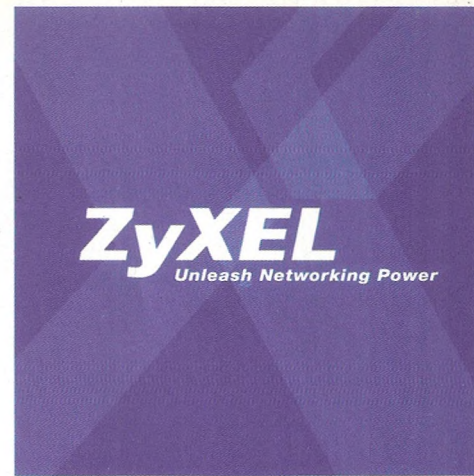
Ясное дело, что победа в конкурсе Евровидения – не главное, и участие в конкурсе только показывает, что есть такая страна Украина, и она – европейская держава. Так что выставить, прямо скажем, слабенькую с художественной точки зрения песню на Е-2005 – это нормально. Зато можно было еще раз показать, что у нас страна с сильным народом. Но теперь, когда из песни убрали всю политику (мы, к сожалению, текста еще не читали), она перестала быть тем, чем она была – гимном революции.

Кстати, западно-украинское название «Гринджолы» (это такие санки) было адаптировано, и группа в рейтинге Евровидения будет называться Greenjolly («Гринджолли» в переводе с английского может значить, например, «зеленый гвардеец»).

Так что вся соль выступления Украины на Е-2005, можно сказать, потеряна...







ТОВАР СЕРТИФІКОВАНО

## Бережи свій ZyXEL змолodu!

модеми серії

**OMNI 56K**

OMNI 56K PRO OMNI 56K DUO



OMNI 56K NEO OMNI 56K UNO



OMNI 56K MINI OMNI 56K PCI Plus



### Модеми Omni 56K

- Максимальна швидкість доступу в Інтернет
- Надійний зв'язок на будь-яких лініях
- Легке встановлення та простота у використанні
- Три роки гарантії

#### Авторизовані партнери:

**Донецьк:** АМІ т.(062) 385-48-88, Мережа комп'ютерних салонів SPARK т.(0622) 90-58-46, Техніка т.(062) 385-82-55; **Запоріжжя:** Фотокомп т.(0612) 12-49-04; **Київ:** Брейн комп'ютерс т.(044) 239-25-87, ВалТек т.(044) 229-40-33, Версія т.(044) 554-27-47, Гранд-Сервіс т.(044) 456-47-77, Еверест т.(044) 464-77-77, Енглера-Україна т.(044) 568-58-68, Енран-Телеком т.(044) 244-93-68, Інкософт-Телекомунікація т.(044) 235-28-33, Ітел Лтд т.(044) 237-72-09, Комтехсервіс т.(044) 236-88-00, К-Trade т.(044) 252-92-22, Мережа магазинів МКС "Комп'ютери та офісна техніка" т.(044) 236-20-92, Навігатор т.(044) 241-94-94, Промрегіон т.(044) 249-71-29, Мережа магазинів "Фокстрот" т.8-800-500-15-30, Мережа магазинів "Юнітрейд" т.8-800-507-70-70; **Миколаїв:** АДМ т.(0512) 47-22-81; **Одеса:** Н-Біс т.(048) 777-70-70, Неолоджик т.(048) 728-37-28; **Суми:** Демекс комп'ютер т.(0542) 60-11-11; **Харків:** Спецвузавтоматика т.(0572) 19-15-05, Мережа магазинів МКС "Комп'ютери та офісна техніка" т.(0572) 14-95-21; **Хмельницький:** 2СТ т.(0382) 70-07-07



Нові пригоди Масяні, Хрюнделя та Лохматого можна побачити за адресою:

[OMNI.ZyXEL.RU](http://OMNI.ZyXEL.RU)



# Мисс «ШПИЛЬ!» апрель





# Апрельские абзацы

## Одна мышиная сила

Жанр: аркада

Системные требования:

Pentium III 700 МГц,  
128 Мб, 16 Мб Video

Игра предлагает по-новому и с юмором взглянуть на орудие труда любого компьютерщика – самую обычную белую (серую, черную, серебристую) хвостатую мышь. Разработчиком игры является украинская студия Meridian'93.

Увлекательные аркадные уровни в общем количестве двадцати штук, красочная трехмерная графика и забавное звуковое оформление игры.

## Playboy: The Mansion

Жанр: стратегия

Системные требования:

Pentium III 1 ГГц, 256 Мб,  
64 Мб 3D Video

Тусовщики добрались до самого святого – человеческих взаимоотношений. Симуляторы-менеджеры стриптиз-бара, ночного клуба, магазина для взрослых, а теперь еще и сим богаченького ловеласа. До боли знакомое строительство,



ничем не примечательный менеджмент, одним словом, все ради великой цели – заманить в свои сети побольше народа, раздеть его..., ужаснуться качеству моделей и потерять сон на недельку-другую.

## The House of the Dead 3

Жанр: скролл-шутер

Системные требования:

Pentium III 1 ГГц, 256 Мб,  
64 Мб 3D Video

Стрелялки, подобные этой, рулят и заруливают на игровых автоматах, где под шуточки зрителей можно кое-как соорудить

из себя крутого командос.

На PC игровая ценность таких продуктов весьма спорна. Лихорадочно елозить мышкой по коврику, истребляя толпы нечисти одним лишь кликом – очень сомнительное развлечение.

## Country Justice: Revenge of the Rednecks

Жанр: FPS

Системные требования:

Pentium 4 1.4 ГГц, 512 Мб, 64 Мб 3D Video

Компания ValuSoft с упорством, достойным лучшего применения, пытается продвинуть

низкобюджетные проекты от никому не известных разработчиков.

Игра являет собой некую пародию на такие скандальные игры, как Postal 2 и Redneck Rampage – идеи почти те же, но исполнение – хуже некуда. Кривобокая графика, дерганая анимация и весьма посредственный звук, а также завышенные системные требования вряд ли заинтересуют здравомыслящих игроков.

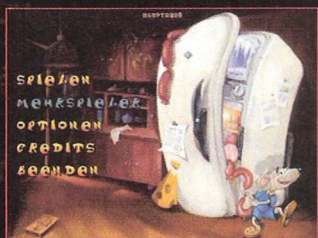
## Воздушный налет 2

Жанр: action

Системные требования:

Pentium III 600 МГц,  
128 Мб, 64 Мб 3D Video

Еще одна вариация на тему скролл-шутеров – симулятор пулеметчика. Задания простые – перебить всех и выжить самому. В игре присутствует некая имитация систем ПВО боевого корабля времен Второй Мировой, приятная графика и резкий звук. Великое множество миссий и усовершенствованный AI не дадут расслабиться ни на секунду.





**Название:** Star Wars Knights of the Old Republic: The Sith Lords  
**Разработчик:** Obsidian Entertainment  
**Издатель:** Lucas Arts Entertainment  
**Жанр:** RPG  
**Системные требования:** Pentium 4 2 ГГц, 512 Мб, 64 Мб 3D Video  
**Официальный сайт:** [www.kotor2.com](http://www.kotor2.com)

**ОЦЕНКА:** 10-  
**Графика:** 9  
**Геймплей:** 9  
**Управление:** 9  
**Звук:** 9  
**Сюжет/концепция:** 8



# STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC THE SITH LORDS

## Лирическое InTro

На создание игры ушло около четырнадцати месяцев, и для ролевой игры подобного плана это очень мало. Возможно ли за такой ничтожно короткий срок создать игру, столь же захватывающую, грандиозную, и, самое главное, достойную называться продолжением бесспорного хита (всех времен и народов)? Создатели второй части KOTOR отнюдь не новички в игровой индустрии — компания Obsidian Entertainment по большей части состоит из бывших сотрудников потерпевшей финансовый крах Interplay. Шайку матерых программистов, обзаведшихся собак в нелегком деле создания RPG, не испугали ни короткие сроки, ни отсутствие ощутимой поддержки со стороны BioWare и Lucas Arts,

занятых работой над другими не менее ожидаемыми проектами, ни многое другое. Перед коллективом Obsidian Entertainment была поставлена четкая цель: качественно (или что-то вроде этого) сделать вторую часть Star Wars Knights of the Old Republic, причем абсолютно независимую от первой части игры, но в то же время не совсем обособленную от нее в плане сюжета основных событий, и так далее. В чем-то им это удалось, но наряду с гениальными находками были и досадные потери. И с уверенностью сказать, чего именно в итоге оказалось больше, нельзя.

## Вспомнить все

Прежде чем ругать всех и вся почем зря — и в первую очередь игру и ее создате-

лей, — немного вспомните старое, доброе и вечное, все дела и все такое. Вспомните, чего вы ожидали от второй части KOTOR? Суперграфики, суперзвука, невероятного экшена и крутого ролеплея? Ясно. А нельзя ли внятно и поконкретнее? Ага, поконкретнее, значит, нельзя — налицо эффект завышенных ожиданий.

А над тем, как сделать все действительно «супер», ежеминутно ломают головы тысячи совсем не глупых людей. Но головы ломаются, а правильное решение почему-то не приходит.

## Не будем показывать пальцем

Очень многие, рискнувшие почти негативно или пренебрежительно отозваться в своих

интернет-рецензиях о KOTOR II, построили свои обзоры по принципу «Да что это за ужас с глюками, мы ж KOTOR хотели!» или «Мы ждали чуда, ждали игру, как чудо, но она вышла, а чуда так и не случилось! А-а-а-а!!!». Да, скажу по секрету: такие статьи можно писать по отношению к большинству игр, так сказать, строчить по шаблону, причем без запяток и не особо вникая в детали. Либо просто обиженно ныть, либо в состоянии праведного гнева указывать на недоработки.

Но на самом деле такой стиль в большинстве случаев указывает, что кто-то не совсем проникся темой, или, что еще хуже, пытается превознести себя, показать, насколько он крут, хитер и быстр и дьявольски умен. Чья-то саморек-





лама в обзоре про едва ли не самую ожидаемую RPG этого года – явно не то, что хотят прочитать геймеры. Так что я прекращаю поливать грязью толпу неудачников и приступаю непосредственно к замутнено-философскому, но, тем не менее, адекватному обзору.

### Трудности перевода

Прежде всего перед разработчиками стояла почти не разрешимая задача: сюжетно связать новую игру с первой частью, ведь ни о каком переносе сохраненных игр не могло быть и речи – игроку снова вверяли персонажа первого уровня, хоть и с солидным джедайским прошлым. В Obsidian поступили единственно правильным и единственно возможным способом – посредством диалогов. Обсуждая дела давно минувших дней – деяний Ревена и Малака и событий Мандалорианской войны, – наш протагонист подстраивает прошлое под события первой части. Прошлое, в свою очередь, влияет на настоящее, и в купе с ним – на будущее. Таким образом, разглагольствуя о том



да сем, можно по крупицам восстановить историю себя любимого и «одной далекой галактики». Но вот незадача, в ветках диалогов припрятано немало «подводных камней», и залететь «не туда» очень даже несложно.

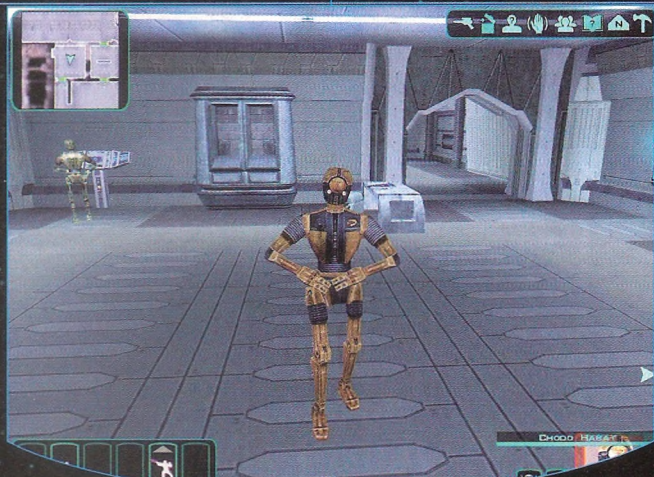
К примеру я, пройдя первую часть аж четырежды, как-то очень мало внимания уделял аспектам минувшей войны, за что и поплатился во время прохождения второй части. Уж слишком некоторые из персонажей любят об этом поболтать.

Но так или иначе, разработчики с достоинством выпутались из этой неприглядной ситуации с независимостью продолжения сюжетной линии игры.

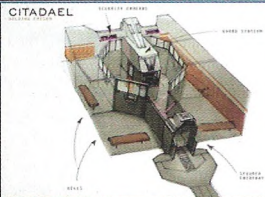
Некоторые, явно считающие себя экспертами в области ролевых игр, попытались провести параллели с Planescape: Torment и Baldur's Gate II, но разница между ними очень велика – в упомянутых играх прошлое протагониста предопределено заранее, а в Sith Lords он сам выбирает себе прошлое.

### Те же рыцари, только в профиль

Сюжет навеивает мысли о том, что была предпринята немного бессовестная попытка как следует обыграть все находки BioWare. Уж слишком знакома последовательность действий главного героя и пердряг, в которые он попадает: спастись, прилететь непонятно куда, угнать корабль, ударить с разрушающейся планеты, попасть в плен, собрать банду соратников-NPC, собрать свой световой меч, прибить кого надо и посмотреть заключительный ролик... Вот только немного некрасиво выглядит то, что на протяжении игры герой по несколько раз попадает за решетку и вырывается на свободу, ищет пропавший корабль и так далее. Нужно было хоть как-то разнообразить приключения, но, видать, времени у разработчиков все же не хватило. И самый большой негатив – это нанесло серьезный удар по атмосфере игры. Еще в прошлом году поступало немало жалоб, что Knights of the Old Republic ну уж очень мало чем по духу напоминает cary Star Wars,







и больше всего напоминает хорошую фэнтези, но с легким налетом Star Wars.

Так вот, в **Sith Lords** с этим еще хуже, и даже длиннющие разговоры о Силе, ее светлой и темной сторонах, никак не спасают ситуацию. Всю игру я мысленно возвращался к одному единственному моменту. В джунглях Даксана партии предоставляется возможность посетить древний склад, битком набитый снаряжением и устаревшими дроидами. Стоило только толкнуть одного из них — дроиды всем скопом набрасывались на незваных гостей. Классика жанра в неприкрытом виде! Любый любитель героической фэнтези или настольных RPG подтвердит,



что подобный мотивчик, когда ожившие статуи бросаются на искателей приключений, присутствует в творчестве многих выдающихся писателей-фантастов. В общем и целом, всю игру из головы не выходит мысль, что все происходящее — все

что угодно, но только не «Звездные войны», максимум — что-то на них похожее. Слишком много явных, ничем не прикрытых заимствований не делает чести никому. В общем, повторюсь еще раз: атмосфера игры местами серьезно пострадала.

Второй огромный минус, очень сильно влияющий на весь игровой процесс — излишне замороченные диалоги. Разговорчики о Силе, туманные рассуждения на тему «что такое хорошо и что такое плохо», а также многие другие пространственные диалоги иногда начинают напоминать нытье персонажей латиноамериканских сериалов. Излишние скачки в джедайскую философию способны вывести из душе-

вного равновесия даже самого закоренелого почитателя эпопеи Джорджа Лукаса.

Но это так, к слову. Не особо притязательные или не слишком эрудированные геймеры скорее всего не заметят халтуры.

### Тотальный апгрейд

Тем не менее, игровой процесс подвергся тотальному улучшению и доработке. Прежде всего, ролевая система игры существенно расширилась за счет появления престиж-классов, новых умений (среди которых — знаменитая боевая медитация) и очень полезных фигов. В то же время игрок обязан идти исключительно по пути Силы, ибо такие классы как *Солдат*, *Скаут* и *Авантюрист* для него заказаны, хотя в диалогах постоянно проскакивают фразы в стиле «Вай-вай, я больше не джедай». Но с другой стороны, согласно учению Лукаса, простой обитатель «одной далекой-далекой галактики» не сможет выстоять в бою против умеющего управлять Силой.

Нельзя не отметить грандиозный положительный сдвиг по части диалогов и разговорных квестов. Теперь варианты ответа зависят не только от навыков красноречия и обаяния персонажа, но и от других параметров







и умений. Так, высокий показатель мудрости персонажа позволяет сделать верные предположения, интеллект — предугадывать то или иное событие, высокие показатели умений позволяют направить разговор в правильное русло, тем самым определив план дальнейших действий.

Посредством общения можно влиять на членов команды, постепенно склоняя их на сторону добра или зла. За каждый успешный сеанс разъяснительно-воспитательных работ начисляются так называемые очки влияния (influence points). Как следует повлияв © на кого-нибудь из спутников, можно раскрутить его на откровение, и он как на духу выложит порцию интересующей нас инфор-

мации. Понятно, создатели игры попытались наделять всех, кто осмелился сопровождать «последнего джедая» в его опасных, а местами и невероятно скучных странствиях, ярким и неповторимым характером. NPC спорят и общаются друг с другом иногда даже без вмешательства игрока. Кроме того, регулярно демонстрируются скриптовые сценки, показывающие события, происходящие в других местах и имеющие непосредственное отношение к сюжетной линии игры.

Как и в первой части, на задания ходят только персонажи, умеющие держать в руках световой меч и использовать Силу; все остальные скромно сидят по своим углам на корабле



и радуются снаряжению и оружию, которым они, возможно, так никогда и не воспользуются. Не-джедаям везде отведена второстепенная роль. Но существуют моменты, когда наличие того или иного NPC в команде — обязательно, или когда необходимо управлять только одним персонажем, выполняющим специальное задание.

### Слабое звено

Игровой процесс не особенно отличается разнообразием и многовариантностью решения заданий. Если абстрагироваться от мелких деталей, то квесты остались прежними — драки с врагами, курьерские задания... То же и с ведением переговоров. Ничего нового. А хотелось бы...

Усугубляет сию неприглядную ситуацию и тот факт, что вся эта хаотическая беготня, связанная с выполнением поручений, происходит в скучных, серых, однотипных коридорах, пещерах и джунглях, мало чем отличающихся от обычных коридоров. Поскольку бегать приходится постоянно и на весьма приличные расстояния, вскоре становится ясно, что это не что иное, как ничем не прикрытая попытка растянуть игру.

Разумеется, не все так плохо — по ходу дела нам встретится определенное количество интересных, запоминающихся заданий, но подобными «пряниками» создатели балуют нас не часто.

И пилюля разочарования была бы не столь горькой, если бы не...







## Тотальное обрезание, или Заметая следы

Изначально планы разработчиков мало чем отличались от наполеоновских, но время (а точнее, его отсутствие) внесло свои коррективы. В результате пришлось отказаться от некоторых довольно интересных идей, даже несмотря на то, что весь необходимый материал был уже готов – диалоги, скрипты, локации и так далее. Более того, разработчики не успели как следует скрыть пробелы, и дотошные фанаты тут же обнаружили места, шитые белыми нитками, где на самом деле вместо швов должно было быть что-то другое.

Негодование широких народных масс не знало преде-

ла – обиженные игроки требовали вместе с ближайшим патчем вернуть влопыхах отрезанные квесты и концовки игры. По адресу [www.petitiononline.com/kotor2/petition.html](http://www.petitiononline.com/kotor2/petition.html) по этому поводу даже проходил сбор подписей. Однако ответ Obsidian Entertainment оказался вполне предсказуем – грядущий патч призван исправить только программные ошибки и ни в коей мере не затронет игровой процесс. Облом-с, в общем, как и следовало ожидать.

Обратной стороной медали такого тотального обрезания стало огромное количество самых разных ошибок и нестыковок, серьезно влияющих на работоспособность игры. По всё той же причи-

не – отсутствия времени – движком игры тоже совсем не занимались. В результате многие имели несчастье лицезреть ничем не объяснимые тормоза даже на мощных компьютерах, постоянные выбросы в «Виндовоз» (особенно при использовании разного рода терминалов, разбросанных повсюду в игре), порчу файлов с сохраненными играми и многое другое. Одним словом, кто спешит – тот не оправдывает возложенных на него надежд.

## Итого

С одной стороны, прогресс, по сравнению с первой частью, налицо: Sith Lords разнообразнее в мелочах, разговорные задания стали зависимы от многих факто-

ров, появилось много интересных нюансов. Но с другой стороны – однообразие геймплея, неинтересные поединки, довольно шаткий сюжет, сумбурная и непонятная последняя треть игры и неубедительный финал, а также извечные технические проблемы и ошибки программистов. В таких условиях очень многое зависит от того, как игра будет воспринята отдельно взятым геймером. Если все бяки и тяпы с лапами не слишком будут ему досаждают, то все будет хорошо, а если ситуация будет диаметрально противоположной, то... тогда все будет в точности до наоборот.

Алексей Лещук  
и его Злобная Личина





Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

# 1C® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1C Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, [info@games.1c.ua](mailto:info@games.1c.ua), [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

Бої у космосі,  
на поверхні планет  
та всередині  
космічних кораблів



Величезний ігровий  
всесвіт, більше 500  
планетарних систем

Сучасне продуктивне  
графічне ядро



Найширші можливості  
для гравця: бої, торгівля,  
локальна політика...

Оригінальний сюжет,  
велика кількість  
різноманітних місій

Вихід гри заплановано  
до кінця 2004 року



## ПАРКАН



 **НИКИТА**

Copyright © 2004 Nikita. Все права захищені.

  
ФІРМА «1С»

Copyright © 2004 Фірма "1С". Все права захищені.

1С Мультимедіа, Паркан 2, Нікіта  
«Виробництво в Україні» — ДЛ «Еврософтпро»



Название: Мазатракеры 2 (Big Mutha Truckers 2)

Разработчик: Eutechnyx

Издатель: Empire Interactive

Жанр: симулятор надувательства + авто-гоночная аркада

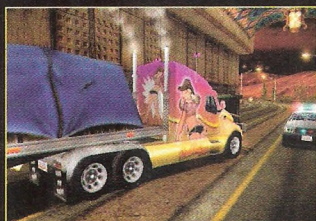
Системные требования: наличие геймера, Pentium III 500 МГц, 128 Мб памяти

Дата выхода: лето 2005

# Как Дальнобойщиков грязью поливали...

Все знают, че делают в тюрьке...

© Джей и Молчаливый Боб



## Типа, пару слов сначала

Орден воинственных монахов из Eutechnyx от своего светлого дела не отступили и все еще пытаются затмить славу «Дальнобойщиков». Видать, Eutechnyx'овцы давным-давно дали обет позорить все, что в какой-то мере связано с «Дальнобойщиками»



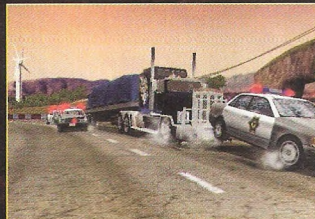
и, можно сказать, прекрасно с этим справляются. Да ведь даже название говорит само за себя: «маза» — она везде «маза»...

## Prisong song

Единственное, на что я не буду нарекать в Мазатраке-



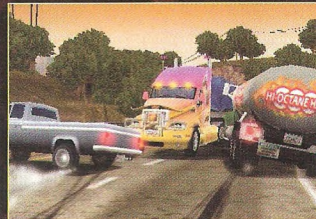
рах, так это на сюжет — он как был тупым и прямым, как выстрел из кваковского рельса, так таким и остался. Никаких сюжетных поворотов, интриг и т.д., и туда же. Хотя, кому нужен сюжет в хорошем автосимуляторе/автоаркаде? Но, хочется заметить, это я про хороший говорю, а не про Мазаф... ой, не то... тракеров.



Значит, заработали мы в прошлой части уйму гринов, вроде все и должно было быть хорошо, но в такие моменты (в смысле, когда всем хорошо) и любят появляться налоговые инспекторы да демоны из других реальностей. Вот и появились они у порога мамыши



Джексон, да не просто чайку попить да пряников полопать, а с инспекцией (надеюсь, все поняли, что я не про демонов). А тут еще проблемка маленькая — мамаша налоги забывала платить (ну самую малость!), вот и светит ей теперь суд страшный и еще более страшная тюрька. А на память плохую спихнуть в суде



в этот раз не получится, ибо не те суммы «забывала» платить.

Так и свалилась очередная задача на плечи трех братьев-дегенератов (в смысле, акробатов) и их сестренки, вот теперь им придется опять колесить по стране, зарабатывать деньги на подкуп всех, ко-

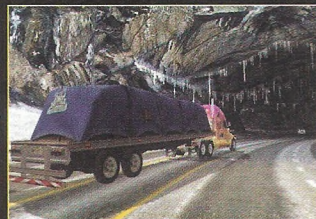
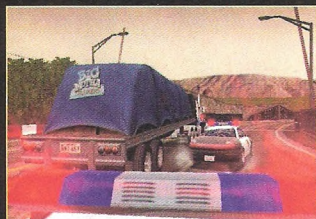


го можно (и кого нельзя тоже), и на оплату услуг адвоката. Хорошо хоть вспомнили, что кузен у них есть головастый, вроде самый красноречивый местный адвокат, только одно плохо — немало берет за свои услуги. Ничего, соберем сначала достаточно побитых ено-тов, а потом и с кузеном разберемся...

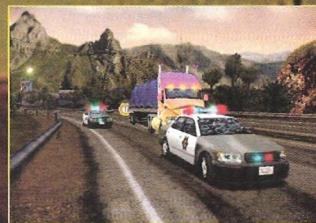
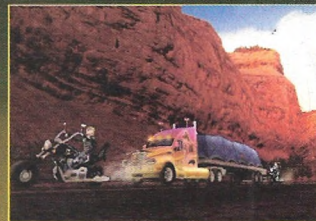
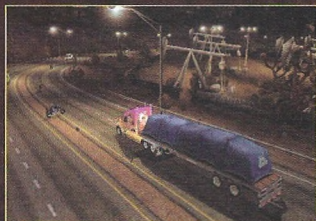


## Кое-что о гениальном

Эх, геймплей... Прямые руки девелоперов способны заставить геймера дрожать при виде этого слова, но это ж я о прямых руках и о разработчиках, а не о парнях-шаровиках из Eutechnyx. Геймплей в первой







части Мазатракеров хромал не мало, теперь же разработчики решили это поправить и отрубили ему, геймплею, обе ноги — незачем ему хромать, пусть вообще не ходит.

В концепцию игры были внесены значительные изменения (только девелоперы почему-то не называют их), но игра осталась, по словам разработчиков, «простой и гениальной по своей сути: грузы что хочешь, вези куда хочешь». М-да, гениальность прет, как экспа из адамантового голема. А как вы оцените гениальность проекта, узнав, что система торговли будет упрощена до минимума? И тут вопрос: «Как можно было упростить и без того простую экономическую систему? Чё, совсем ее убрать?»

Простым людям не понять, зачем все это, но разработчики нам грамотно объясняют: эти ухудшения для того, чтобы игрок мог максимально сосредоточиться на езде, и чтобы девелоперы могли выпустить свой фиговый проект побыстрее, а еще бабок больше нароботить. Хотя в и-нете и хорошие слухи начали ползать. К примеру, что физика игры улучшится и нормальная система повреждений заменит ту корявую, что была в первом Big Mutha Truckers. Но правдивость таких слухов подтвердить не могу — сам их распространял вместе с Tosin'ом. Кстати, уничтожая и калеча машинки коллег, мы будем пополнять свой кошелек новыми бакингами. Одним словом, дело первого и второго ГТА живет и процветает.

И все же Eutechnux добавят в игровой процесс кое-какие

мелочи. Так мы сможем не объезжать коллег по баранке, а просто переезжать легко-вушки поверху, и, боюсь, при плохой графике (я, конечно, о той, что была в первой части) это грозит превратиться в действительно жуткое зрелище, и игра станет настоящим хоррором, правда, не совсем survival.

### Графа из прошлого

Графический движок останется прежним, в него только будут внесены некоторые изменения (или разработчики только сделают вид, что внесут их). Насчет динамического света можете даже не надеяться, но вот тени улучшить собираются, ибо гласит старая легенда племени маори, что в первой части некоторые объекты «забывали» отбрасывать эти самые тени. Вроде, еще мимику персонажам в игре сделают, и те перестанут быть немymi буратинами с наклеенными ртами, а превратятся в щелкунчиков. Также обещают, что мы наконец-то увидим в Мазатракаре смену дня и ночи. Только вот не признаются нам хитрые девелоперы, будет ли этот процесс внезапным или постепенным. Вот представьте себе, что колесите вы по шоссе, светло, птички поют, и тут — бум... потемнело за секунду. А? Как вам такая смена дня и ночи? Ну, это мы шутики шутим, хотя... всякое ведь бывает.

### Всякая фигня...

Всякая фигня всегда останется всякой фигней. Так увеличится количество карт и маршрутов, и появится на них большое количество

обходных путей. Еще добавят девелоперы новых лошадок в ваш виртуальный гараж и количество однотипных миссий увеличат. Плюс новые радиостанции да саундтреки будут веселить вас во время всего это ацтоя.

### Бойкот

То, что проект убитый, видно и без долгих медитаций и гаданий на кишках да рунах, можно даже к Пифии не ходить. Eutechnux'овцы, наверное, творят это чудо для племен диких телепузов, которые

не хаяли первую часть их детища только по причине полного отсутствия компа. Любый другой здравомыслящий человек не поставит эту игру себе на винт, даже если ему за это будут деньги да пряники предлагать. Вот на этой, не совсем оптимистической для шаровиков из Eutechnux ноте заканчиваю статью и объявляю бойкот всем проектам, которые они выпустят. Народ, солидарный со мной! Объединяемся в клан!

Legion[FN], [tailer@mail.ru](mailto:tailer@mail.ru)

Видеть больше

NEC

### АКЦИЯ!

С 1 марта по 31 мая 2005 г.  
для покупателей  
ЖК-мониторов NEC —  
**РОЗЫГРЫШ  
ВЕЛОТРЕНАЖЕРА!\***



Цена  
2799  
грн.

NEC MultiSync  
LCD1770NX

Быстродействующий монитор,  
созданный специально для видео игр!

**INGRESS**  
официальный дистрибьютор

г. Киев, ул. Эспланадная, 4. Тел.: (044) 287-5155, 287-5022  
<http://www.ingress.com.ua>

МОНИТОРЫ NEC МОЖНО ПРИОБРЕСТИ:

Киев: CET (044) 250-9761, BIGIT (044) 248-6603, Технопарк (044) 238-8999, Фолгат (044) 201-0491, ТД Укртехстач (044) 230-6214, Юнком Консалтинг (044) 467-5248, Винница: Гайтер (0432) 55-4040, Днепродзержинск: Ахорд (0562) 34-9153, ВАС (056) 721-0101, ТЕС (056) 790-0600, Компьютерные системы (0562) 34-3333, Донецк: Интер-вест (062) 382-6806, Атлантида-Интерпрайс (062) 335-3596, Елпатория (06569) 4-2878, Кировоград: Бон-Аспект (0522) 22-7490, Кривой Рог: Триком (0564) 92-0320, Луганск: Протон (0642) 585-999, Львов: Каравела (0322) 97-6588, Николаев: АДМ (0512) 47-2281, Одесса: Лантек (048) 760-1976, Микродата (048) 728-7311, Скай-Лайн (0482) 34-4115, Полтава: Промэлектроника (0532) 50-9251, Севастополь: Сислар (0652) 47-0777, Симферополь: Интерес-Сервис (0652) 27-7426, Харьков: АС (0572) 21-6572, Хмельницкий: АПро-сервис (0382) 700-999, Черкассы: Экзирум (0472) 54-0100, Чернигов: Ингресс-Лайн (0462) 17-0545

\*Получите анкету при покупке монитора.



Название: **Bloodline**

Разработчик: Zima Software

Издатель: Zima Software

Жанр: action/adventure survival horror

Дата выхода: 2005 год

# Саечка за испуг

## Bloodline

Последняя спичка в сыром коробке –  
Остаток надежды на то, чтобы выжить.  
И острое лезвие в правой руке –  
Реальность, которой уже не увижу.



### Воодушевленные кровью

Задолго до анонса данной игры я написал «жизнерадостный» стишок, отрывок которого и поместил в эпиграф. «И что же общего между этим виртуальным творением и твоей лирикой?» – спросите вы. Если быть откровенным, даже

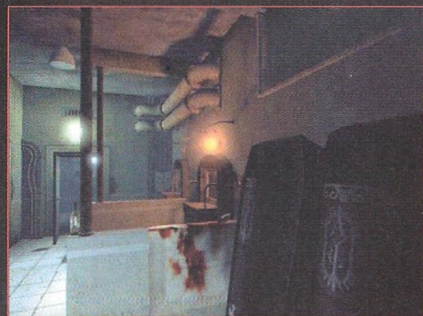
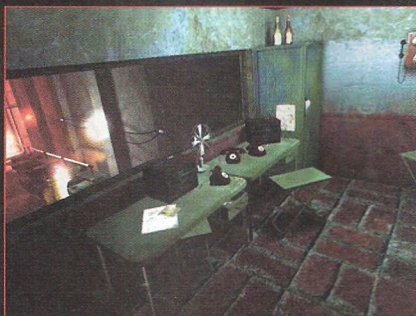
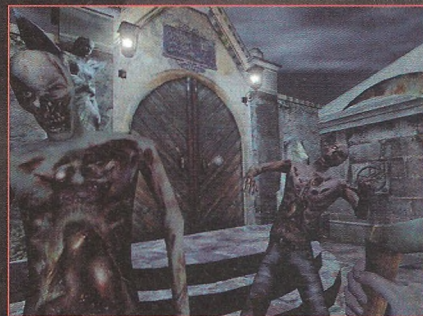
не знаю, с чего начать... Да и ни к чему это тут. Ведь все общее скрывается за одним загадочным словосочетанием **«Blood line»** – именно так я решил назвать свой стих несколько лет назад, и именно так называли свою игру ребята из чешской студии **Zima Software**...



### Дамоклов меч

«Молодо – зелено» – так было, есть и будет. Понимал бы это раньше юный юрист Джим Кард – сидел бы сейчас у себя в офисе, закинув ноги на стол и попивая кофе, читал бы криминальное право. Не тут-то было. Знаете, как бывает: сидишь себе

в универе на паре, кончается мел, и замогильный голос препода требует еще белого известняка. Все понижают глазами в конспект и нескладно пытаются изобразить умный вид. Вы встаете, идете за мелом, а тут, откуда ни возьмись, декан: «Полищук, а чего это тебя на моей паре



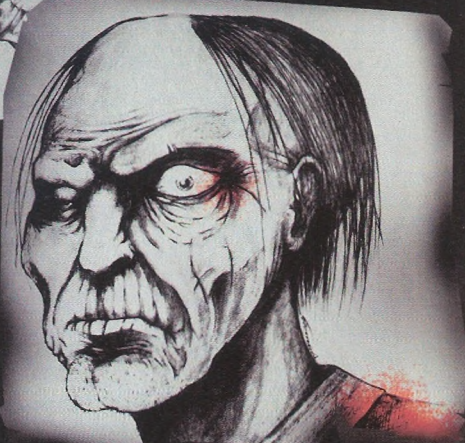




не было? Ничего не хочу слышать! Завтра реферат на пятьдесят листов защищать будешь!» Как я за этим скучаю ☹.

Эх, если бы только знал Джим Кард, что ему сулит дело, за которое никто, кроме него, не взялся — жил бы в Сочи. Увы, судьба заведомо сдала ему на руки совсем иные карты, а против козырей, как известно, не попрешь. Вот и получил он дело Доктора Брауна. Инте-

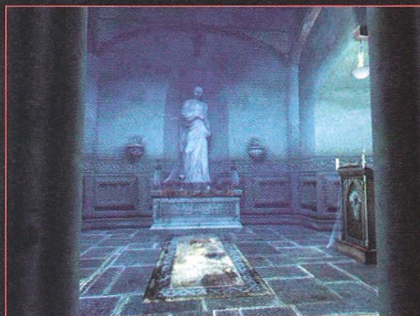
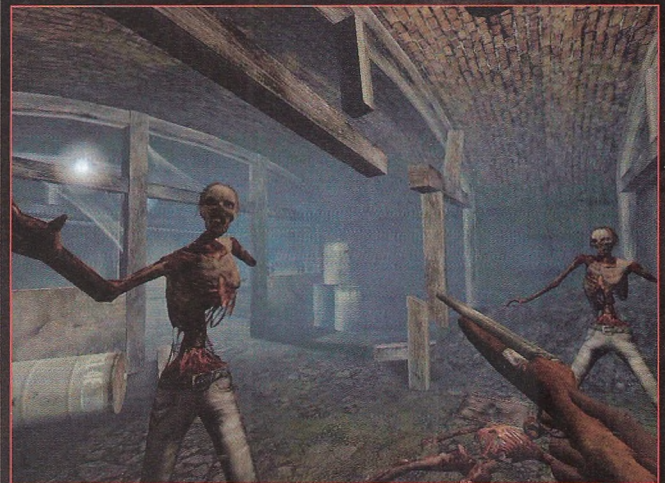
прошли впустую ☹. Даже если Браун и был невиновен, доказывать это при сложившихся обстоятельствах — просто нонсенс. Несмотря на все это, Джим Кард хотел найти истину, поэтому ему некого винить в том, что он, в попытках докопаться до сути, сло-



мал лопату об нечто, что и в страшном сне не приснится. В процессе расследования адвокат соглашается погрузиться в гипнотическое состояние, и доктор Браун переносит его на несколько дней назад...

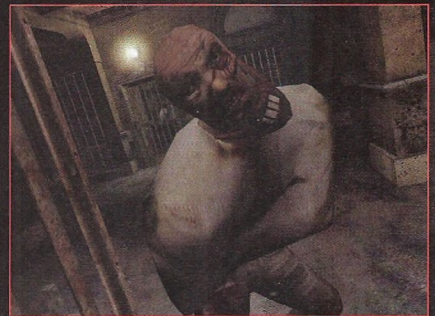
сопровожаемые стуком каблучков, скрылись за ней. Но до чего же был удивлен Кард, когда открыл дверь... Перед его взором предстало прелестное личико медсестры, которое — так, навскидку — лет десять под землей пролежало. Но огромный шприц в руке девицы не дал до инфаркта налюбоваться милыми чертами ее личика... И с того момента, когда Джим проснулся в операционной от этого кошмара наяву, его и отдадут в ваши руки.

всякого рода врачебных заведений, ведь они и без темноты, монстров и крови на стенах хорошенько пугают мирное население планеты Земля. Вот и в **Bloodline** все начинается с операционных, изолированных палат для душевнобольных, morga и прочих прелестей заведения такого типа. В каждой из четырех локаций вас с распростертыми объятиями будут ждать уникальные плоды больной фантазии разработчиков, которые так и норовят



ресное, знаете ли, такое дельце. Вышеупомянутый доктор являлся единственным уцелевшим человеком в пансионате, которым сам и руководил. И угадайте, кто находился на первом месте списка подозреваемых в деле о массовом убийстве? Вижу, уроки Конан Дойля не

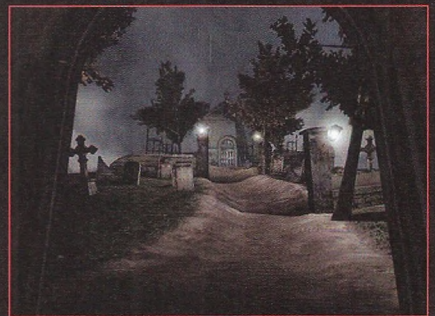
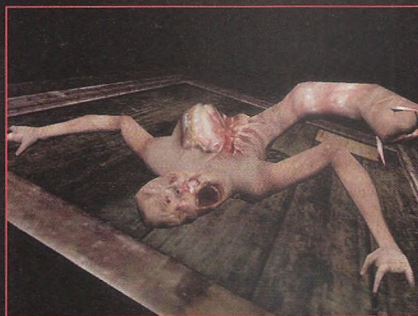
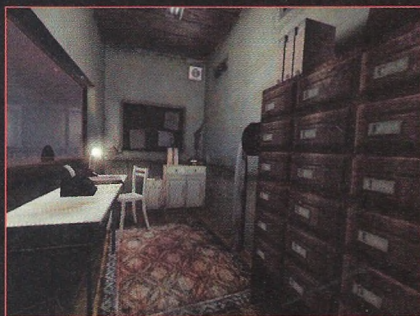
Как-то, в поисках правды, он следил за медсестрой, формам которой позавидует любая девушка из группы «Виа Гра», и кто его знает, какую правду он хотел обнажить. Плавные движения ног «от ушей» уверено приближали предмет слежки к двери в конце коридора и вскоре,



### Что? Где? Когда?

На протяжении игры нас обещают порадовать четырьмя локациями в разных временных периодах. Одну из них я уже даже успел заценить в демо-версии. Как известно, большинство игр жанра survival horror ну просто не могут обойтись без

отправить вас в мир иной. Помимо этих благожелательных существ, в конце каждого уровня вас также будет поджидать так называемый «босс», который, как оказывается, тоже не против отобедать свежей плотью. Дабы уберечь себя от такого хамского отношения, в ваше рас-





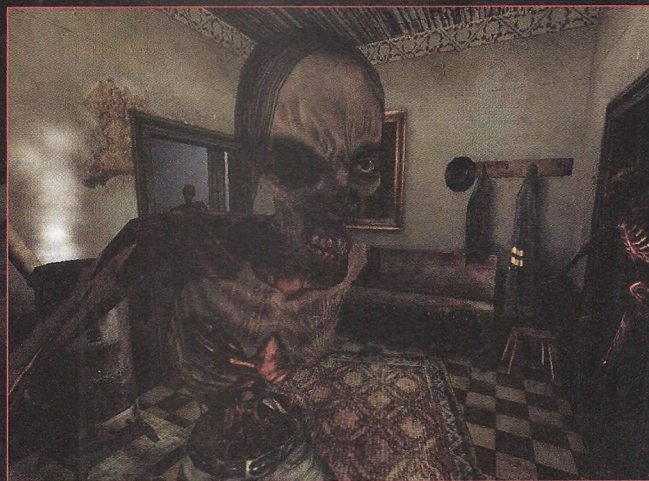


поряжение предоставят скальпель, серп, фомку, ледоруб, газовую горелку и т.п. Акцент в игре делается на оружии ближнего боя, но и удовольствия оставить кровавый след на стене, в упор напичкав монстра зарядом свинца из любимого дробовика, вас тоже не лишат. Мало того, вам даже предоставят возможность сражаться разного рода подручными (и подножными ☺) предметами, чтобы хоть как-то сводить концы с концами, когда обойма родного пистолета опустеет. Немаловажным является факт, что в каждой из четырех частей игры будет иметь место оружие соответствующее только данному временному периоду.

Что же касается слова *adventure*, фигурирующего в названии жанра, так оно и вовсе не для красоты там стоит. Оказывается, незаменимыми спутниками игрока на протяжении всей игры станут не только страхи и повышенное количество адреналина в крови, но и множество логических загадок. Скажем дружное «НЕТ!» тупому мясу и будем в унисон шевелить своими извилинами.

### Красота спасет мир

О графическом движке игры можно говорить долго, но главное, что стоит отметить – это не лицензия на какой-нибудь затертый до дыр чужой



движ, а собственноручно разработанный (!). «Мы решили разработать свой движок, чтобы не быть связанными функциями существующего», – заявил менеджер отдела продаж Ян Будан в одном из своих интервью.

И чего игроделы нам только не обещают: зеркальные блики, туман, отражающие поверхности, движок для персонажей, разделяющий тело на отдельные части и т.д., и т.п. Личное же впечатление от демо-версии двойное. С одной стороны, созданная девелоперами атмосфера игры настолько захватывает, что все недочеты отходят на задний план, а с другой – оказывается, что, и правда, вся окружающая среда реализована очень даже ничего.

Звуковое сопровождение как никогда вписывается

в общую атмосферу. Скрип дверей, капающая где-то вдаль вода, визги монстров и захватывающая дух музыка – все это будет вас держать в постоянном напряжении и перенесет по ту сторону монитора.

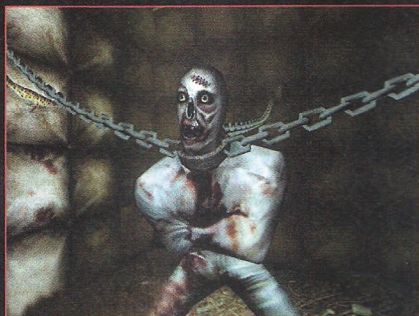
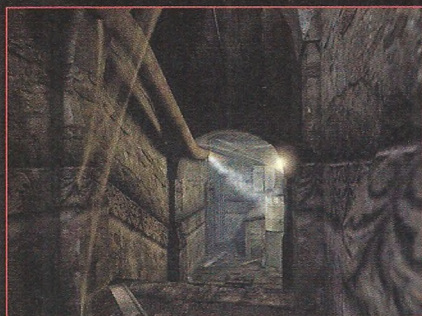
### Живы будем – не помрем

Что ж, факт на лицо! В семействе хоррор-шутеров ожидается пополнение, и младенец, по всей видимости, многообещающий. Надолго запомню ночь, когда ознакомился с демкой. Вылетевший на меня из-за угла монстр спровоцировал судорожные клики по левой кнопке мыши и уже через мгновение он лежал на полу с десятью дырками в теле. Сердечко в страхе барабанило, и странный звук доносился из-за спины.

Реакция на очередного любителя свежего мяса была аналогична, вот только вместо выстрелов были слышны лишь «кляц-кляц-кляц». Схватил нож, рубанул врага и, получив ответный удар, хотел было сбежать, но не так-то легко сориентироваться, когда сердце уходит в пятки. Ноги подкашиваются – и о беге можно позабыть. В панике пытаюсь нанести еще один удар кухонным ножом, но он лишь разрезает воздух. Появившийся из ниоткуда еще один монстр наносит смертельный удар...

ЗЫ. ЖДЕМ-С.

Виталий «Blind» Полищук  
blind\_sniper@mail.ru





Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

# 1С® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, [info@games.1c.ua](mailto:info@games.1c.ua), [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

## СТАЛІНГРАД



- Нова стратегія в реальному часі про найвеличну битву Великої Вітчизняної
- Більш як 150 типів юнитів, 43 місії в двох масштабних кампаніях за Вермахт та РКЧА
- Ігрові місії створені на підставі тактичних карт і кадрів аерофотозйомки
- Історичні будинки, відновлені по архівним фотографіям
- Акуратна реконструкція історичних подій
- Повномасштабні бої на території міста
- Оригінальний саундтрек групи «СкаФандр»



© 2004 ЗАТ «1С». Всі права захищені.  
© 2004 DTF Games. Всі права захищені.  
© 2004 Nival Interactive. Цей продукт містить програмні технології компанії Nival Interactive.  
Nival та логотип Nival є торговими знаками компанії Nival Interactive. Всі права захищені.

[www.stalingrad-game.ru](http://www.stalingrad-game.ru)



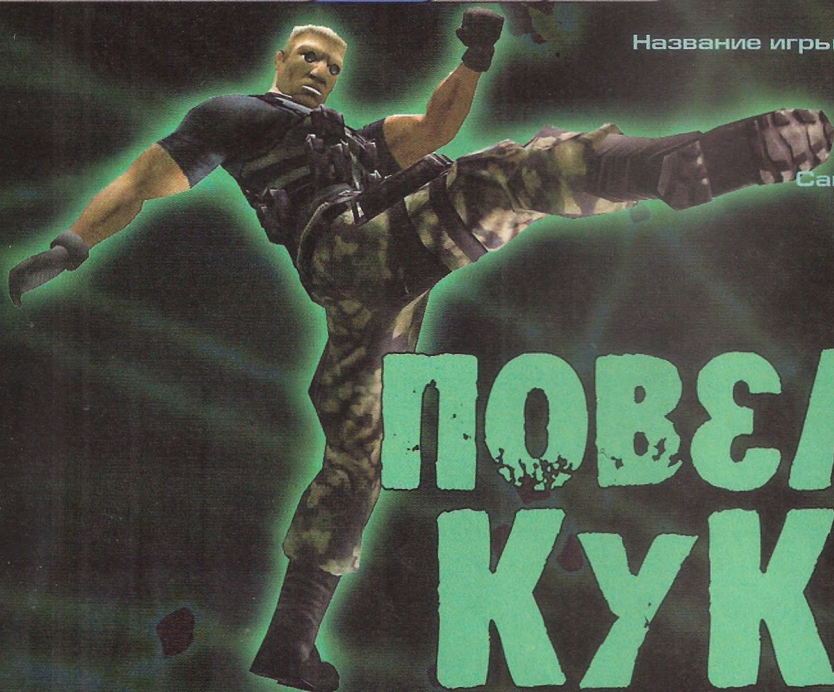
Название игры: Ghost in the Shell: Stand Alone Complex

Жанр: Action

Издатель: Bandai

Разработчик: SCEJ/Cavia

Мультиплеер: до 4-х

Сайт игры: [www.ghostintheshell-thegame.com](http://www.ghostintheshell-thegame.com)

# ПОВЕЛИТЕЛЬ КУКОЛ



Если вы читали произведения Уильяма Гибсона и Альфреда Бестера – основоположников и гуру киберпанка, – то вам не надо объяснять, что это за зверь и с чем его едят. Виртуальные миры, подменяющие и вытесняющие привычную действительность, роботизация человеческого организма, очеловечивание роботов, стирание граней между биологическими и электронными формами жизни – все это и есть киберпанк. Книг с подобным сюжетом пруд пруди, фильмов тоже немало, а вот киберпанковских видеоигр почти нет. Проект Ghost in the Shell: Stand Alone Complex берется исправить это досадное упущение.

## Детектив в стиле киберпанк

Новая игра является сюжетным развитием популярного одноименного японского анимационного сериала и рассказывает об оперативной работе сотрудников 9-го отдела министерства внутренних дел Японии.

Знаете, я всегда с тревогой смотрю в будущее. Ну нет у меня уверенности в завтрашнем дне: «Каким оно будет, завтрашнее дно?» – вопрошаю я сама себя, в очередной раз покидая сегодня. И не нахожу ответа. Теперь стало ясно, что каким бы оно ни было, оно все равно окажется хуже дна вчерашнего. По крайней мере, в этом меня стараются убедить разработчики из компании Cavia и SCEJ,



создавая очередной опус о мрачном будущем человечества.

Итак, действие игры разворачивается в 2030 году. Технологический прогресс достиг такого уровня, что люди уже научились стирать из своей памяти лишние (по их мнению) воспоминания, заменяя их новыми, искусственно созданными. Основная интрига разворачивается вокруг коварного хакера-кукловода, который при помощи сложного компьютерного вируса легко манипулирует и людьми, и цифровыми данными. Как видите, преступники очень хорошо «подкованы» в техническом плане. Но и правоохранительные органы им практически ни в чем не уступают, постоянно совершенствуя методики рас-

крытия преступлений. Тем не менее, зловещему повелителю кукол всегда удастся идти на шаг впереди оперативников, которым не удастся не только вычислить преступника, но и даже просчитать его последующие действия. О нем не известно фактически ничего, более того, все обрывочные сведения попадают к сотрудникам 9-го отдела совершенно случайно.

В начале игры вы имеете на руках лишь невнятные улики







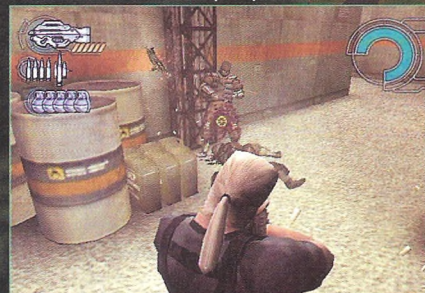
и слабые намеки на направление, в котором следует искать истину. Постепенно кусочки мозаики начнут складываться, но это не только не даст ответы на вопросы, но и поставит новые, еще более сложные. И так вплоть до полного прохождения игры.

### Нас трое и все мы с имплантатами

В отличие от классических игр, в GitS: SAC вам не удастся занять роль центрального персонажа. Вместо этого вам предстоит воплотиться в трех разных

героев: майора Мотоко Кусанги, Бато и робота Татикомы, обладающего ограниченным искусственным интеллектом.

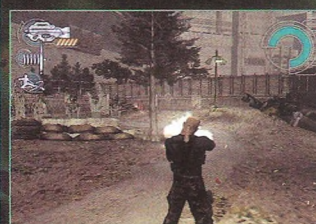
Полагаю, вы уже догадались, что три персонажа дают нам три разных игровых процесса. Так, Робот Татикомы совмещает в себе функции средства передвижения и боевого ассистента героев. Большинство курьезных ситуаций в игре связано именно с этим киборгом. Ведь за основу как игры, так и сериала была взята юмористическая манга GitS со всеми тамошними комедийными ужимками говорящих танков-футикома.



Майор Мотоко Кусанги ориентирована в основном на рукопашные схватки. Героиня владеет внушительным числом смертоносных атакующих приемов и комбо-ударов. При этом не обошлось и без различных акробатических трюков (тройные прыжки, сальто, кувырки), позволяющих не только эффективно уворачиваться от противников, но и заби-

рататься на высокие выступы и находить скрытые проходы.

В свою очередь Бато полагается больше на огнестрельное оружие. Надо сказать, арсенал в игре представлен внушительный и включает пятнадцать видов вооружения. Наряду с такими стандартными видами оружия, как снайперская винтовка, автомат, дробовик, пусковая ракетная установка и гранаты, в игре представлены и некоторые довольно специфические орудия возмездия. Но информация о них пока держится в тайне.



Правда, это очень интересные и необходимые в работе оперативников устройства? Жаль, что в последний момент разработчики отказались от их использования в игре. Но не расстраивайтесь, ведь вместо этого героев наделили специфическими способностями. Так, вы сможете на манер того же повелителя кукол проникать в сознание противников и управлять их разумом. Например, подчинив себе сознание вражеского снайпера, можно с его помощью подстрелить всех остальных его соратников на уровне. При этом даже

если его засекут и вынесут из какого-нибудь гранатомета, то вам с этого ничего плохого не будет. Ну, подумаешь, найдете себе новую жертву.

Однако одной из самых интересных особенностей игры является наличие мультиплеера с поддержкой до четырех игроков. Из режимов игры вам предлагается Deathwatch. Сражаться вы можете либо в одиночку, против остальных участников, либо команда против команды. Командный режим включает семь уникальных карт, которые просто огромны по своим размерам.

Но это еще не все. Чтобы у вас был стимул повторно пройти GitS:



SAC, разработчики ввели ряд бонусов. Например, по окончании прохождения игры вам откроется ряд дополнительных способностей для каждого персонажа, четыре костюма, неограниченные боеприпасы и несколько новых видов холодного оружия.

Итак, игра Ghost in the Shell: Stand Alone Complex – настоящий подарок для всех ценителей одноименного фильма и аниме в целом. Ведь перед вами детально раскрывается вселенная Ghost in the Shell, позволив узнать много новых подробностей. Кроме того, ролики в игре

демонстрируют сочетание традиционной «ручной» и качественной трехмерной анимации. Как факт, специально для игры было создано 20 минут видео.

Для всех остальных игра представляет интерес прежде всего как хороший экшен в стиле киберпанк. Ведь проносясь на стильном танке по урбанистическим уровням под музыку прогрессивных европейских диджеев, любящая в промежутках на бесподобные заставки, понимаешь: игре совсем не обязательно ломать все стереотипы, чтобы нам понравиться.

Ольга Крапивенко,  
helga666@mail.ru





**Название:** Street Racing Syndicate**Разработчик:** Eutechnyx**Издатель:** Руссобит-М/Namco**Жанр:** racing/sim**Системные требования:** Pentium III 1 ГГц, 256 Мб, 32 3D Мб Video**Официальный сайт:** www.srs-game.ru**ОЦЕНКА:** 8**Графика:** 8**Геймплей:** 9**Управление:** 11**Звук:** 7**Сюжет/концепция:** 7

tune it up and turn it loose.

### Быстрее ветра

В реальной жизни так бывает: две вроде бы похожие вещи, и обе претендуют на то, чтобы быть лучшими в своем классе, но как-то так складывается, что все почему-то отдает предпочтение только одной из них, а вторую буквально не замечают, отнекиваясь, типа: да, видел, да, похожа, но что-то, понимаешь, не то...

После выхода NFS:U2 прошел всего один месяц, и платформа ПК увидела игру Street Racing Syndicate. Вообще-то, игра вышла даже раньше, чем последний NFS, но только на приставках – следующие четыре месяца после выхода на PS2, Xbox и GameCube ее отчаянно портировали, чтобы размазать по экрану квадратные текстуры и добавить реалистичного звука в SRS. Но такие возможности явно были заложены в самую суть игры, и, вероятно, некоторое время ушло на то, чтобы юридически оформить передачу прав собственности от увядшей и покинувшей этот мир компании 3DO, которая должна была издавать

SRS. После этого началась локализация... В итоге русскоязычная версия игры для PC появилась совсем недавно, и мы имели честь познакомиться с сумрачным миром уличных гонок уже не от папы Пэкмена – Namco, а от «Руссобит-М».

Сразу сделаем реверанс русскому издателю – постарались, видно сразу. Хочется, чтобы в будущем переводчики называли вещи своими именами и промежуточный охладитель наддувочного воздуха не пытались называть «интеркуллер». В данном случае это не наезд на жаргонное слово «интеркуллер», а наезд на две буквы «л» в этом слове – детские «описки» вроде слов «адрес» и «куллер» всегда портили общее впечатление от игр такого класса. Зато в остальном – почти полный порядок. Не переведены, правда, некоторые термины, зато актеры говорят «как бы человеческим голосом».

### Вечно второй

SRS остается в тени последнего детища EA из семейства NFS. Почему? Да кто его знает!

Этот вопрос – всем вопросам вопрос. Потому что по всем игровым параметрам игра очень даже тянет на полноправного соперника NFS, а уж никак не на «вечно второго» и «пасущего задних». Да, прокол в звуковом сопровождении замечен. Да, графика не идеальная. Да, сюжет из класса «вот-вот – и он будет заезженным». Но если учесть, что это первое детище Eutechnyx в числе симуляторов стритрейсинга, то можно сказать, что первое слово оказалось веским. Ведь вспомним, что кроме Больших Мазатракеров эта игродельная студия пока ничем не прославилась, и воздадим должное их потугам сделать игру, достойную называться хотя бы аркадным симом гонок.

По старой доброй традиции, заложенной еще в первых NFS, компания получила лицензии на авто, которые использовала в игре, так что выбор железных коней, соответствующих действительным прототипам как внешне, так и по техническим характеристикам, довольно неплохой –

в игре есть машины от доступных Volkswagen, Nissan, Mazda и Toyota до более дорогих Lexus и Subaru. И чтобы на всех на них покатались, придумали разработчики аж три режима – уличные гонки, аркада и совместная игра.

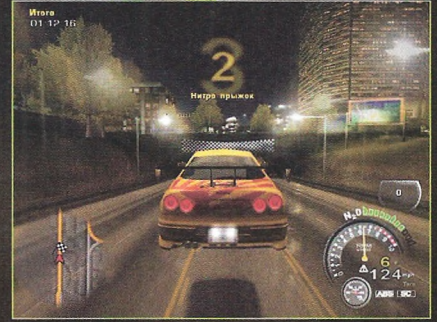
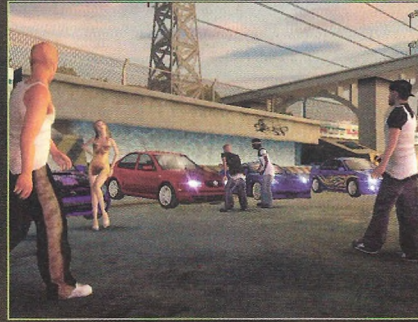
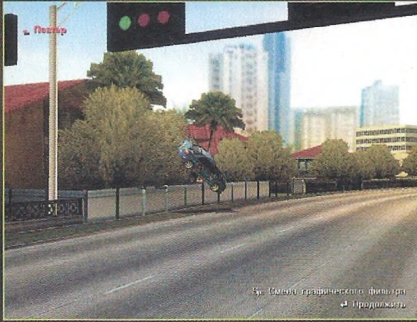
### С мигалками и без

Уличные гонки – основа игры. Этот режим настолько крут и продвинут, что в нем даже есть сюжет, что для гонок, в общем-то, роскошь. Здесь вам предстоит отстаивать свою честь, деньги и иногда даже машину в уличных гонках разных типов. В наставники вам вызывается один тип, который все время дает советы, не давая вам сбиться с пути, заложенного в основу сюжета – «Эй, приятель! Твоя машина разбита – поезжай-ка в ремонтную мастерскую, а потом дуй на гонки – они указаны на карте».

Да, в игре есть мини-карта для каждого из трех городов, в которых мы будем кататься – Филадельфия, Майами и Лос-Анджелес. Последний – просто беда для стритрейсеров. И не







из-за полиции, которая, кстати, норовит вас догнать и крепко штрафануть – появляясь из ниоткуда и пропадая в никуда, – а из-за количества крутых поворотов на одну погонную милю.

Глядя на карту, можно не только узнать, где магазин и ремонтная мастерская, но и прикинуть, где и какие именно гонки нас ждут: так, тут у нас злые гонщики, они быстро

могут, и об этом мы еще поговорим, а вот нитро – просто одна большая проблема. Заряжаться закисью азота в игре можно только в свободном катании на улицах города. Исполняя трюки вместе с пресловутыми очками стиля, знакомыми по NFS, получаешь еще и злополучный газ, без которого в серьезные соревнования – ни-ни! Но трюки, за которые да-

турбину с этим самым «интеркуллером», и сделать все, что пожелает душа. И, что просто обалденно, каждое изменение можно тут же посмотреть и оценить на специальном графике, который мгновенно просчитывает и показывает такие текущие параметры: время разгона с 0 до 60 миль/час, максимальная скорость, мощность, вращающий момент, тормоза.

Вот только все эти приколы с ремонтом и настройками очень бинарные. Настройки такой заметной со стороны вещи как глушитель ну совершенно никак не влияют на звук работы машины!

«Иии-вжжж! Вжжж!» – 2000–3000–4000–5000 оборотов. «Хлоп!» – переключение передачи. «Вжжж!» – 3000–4000–5000 оборотов.



и зло ездят, да и авторитета у меня не хватает. Но есть гонки, где особого авторитета не требуется, и там можно хоть все пальцы об клавишу истоптать, и набрать авторитета столько, что аж через край попрек. А уж если у вас будет авторитет, то вы сможете поездить с типами, победить которых стоит больше и по деньгам и по авторитету.

Стоит сказать, что в этих гонках чаще всего три этапа, а ремонт и заправка нитро делается до начала всех заездов. Поэтому прежде чем соваться в серию гонок, стоит проверить на вшивость – поломанная тачка это, конечно, только види-

ют очки и вваривают газ, не просто прикольные, многие из них бесполезные, а вот такие, как «занос с ускорением» – очень важные. Часто за счет «исполнения» такого «номера» можно оторваться на вираже.

### Расписные рейсмобили

Да, вам дается машинка и вы можете ее тюнинговать – набор стандартный, но очень продвинутый: винилы-шминилы, сцеления-расцеления и прочие литые диски – и это только начало. Можно поменять кузов, выбрать глушитель, облегчить машину, выбрать систему нитро,

Ремонт же побитого авто осуществляется элементарно – на специальной шкале с ползунок указано, на сколько разбита машина в процентах. Ползунок можно тащить от текущего показателя разбитости до показателя 0 %, который означает полностью отремонтированный автомобиль. После этого появляется сумма в баксах, обозначающая количество денег, требующихся на ремонт, и если вы жмете заветный Enter, то машина начинает преображаться и из раздолбанного «Запорожца» вырастает в «Линкольн Навигатор».

«Хлоп!» – следующая...

«псшшш!» – пошел в ход нитро: и все машины работают по звуку очень похоже – и серийный VW Golf, и Subaru Impreza, оттюнингованная от колес до спойлера.

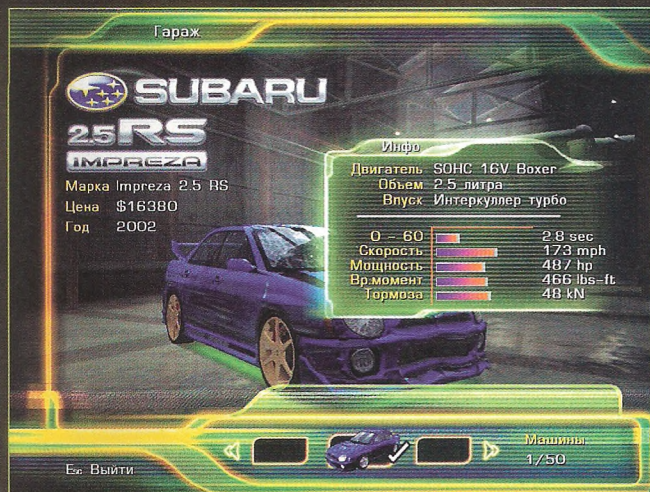
Зато повреждения машины заметны невооруженным глазом и появляются там, где им и положено. Вот только крышка капота, весело хлопающая на ветру при скорости 170 миль в час и остающаяся на своем месте – этот нонсенс. Точно такой же, как разгон до тех же 170 миль в час на машине, только что пережившей лобовое столкновение с мирно





гуляющим по набережной... столбом. К слову, если вы все же умудрились сбить столб – не волнуйтесь! К следующему кругу его уже прикрутят на место невидимые и мгновенно работающие ремонтники: как только участок дороги пропадает из виду, все на нем тут же восстанавливается.

де штатного подсказчика говорит: «Эй! У тебя же нет подружки! Непорядок. Поезжай, впечатли кого-нибудь». И наш подопечный едет показывать класс вождения сначала перед одной девицей, потом перед другой... Добившись максимальной благосклонности от всех восемнадцати де-

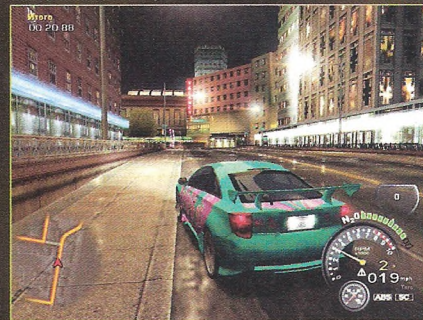
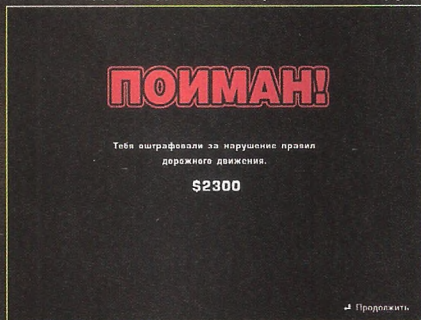


в игре – сомнительное удовольствие, но в игре это считается важным шагом на пути к вершинам стритрейсинга.

### Это – тебе, это – мне

Но мы забыли, что режимов три. Последний из них – совместная игра. К сожалению, в официальной русской версии

того, как уличные гонки подойдут к концу, а все восемнадцать девиц покажут вам все свои прелести. Аркада. Не стоит думать, что этот режим сильно отличается от первого – в меню «Аркады» можно выбрать тип гонок. А типы гонок – все старые знакомые по «уличным гонкам»: быстрый



### В погоне за девушками

Но в одном SRS превосходит все игры серии NFS. Причем превосходит просто на порядок! В NFS, как вы помните, есть девушка или две. Смотря как считать. А вот в SRS их почти два десятка! Подсчитать более точно – сложно... Хотя... Дайте-ка секунду! Да, могу сказать точно: их восемнадцать (их количество видно на экране статистики).

Сначала подружки у нашего бедолаги на спорткаре стоимостью пару десятков тысяч баксов просто нет. Потом наш злой (или добрый) гений в ви-

виц, можно получить право на просмотр ролика, где каждая из них танцует especially for you. Не стриптиз, конечно, но телесами девки крутят будь здоров! И на зависть всем NFS'никам есть в игре девицы азиатского происхождения, белые и даже одна афроамериканка. Хакнуть систему ничего не стоит: все 52 ролика с танцами девчонок лежат в корневом каталоге в папке Video и просматриваются любым видеопросмотрщиком. Кроме того, девушка, которая на данный момент «ваша», будет отмахивать платочком старты на разных гонках

нет режима интернет-игры. Может быть, конечно, что его нет и во всех остальных версиях, но в любом случае это обидно. Есть только режим игры в локалке и – держитесь за стулья! – split screen. Да-да, если у вас есть манипулятор типа руль или какой-нибудь геймпад, то можно легко сыграть вдвоем на одном мониторе, разделенном на два экрана! Забывая забава, не правда ли?

Осталось нам рассказать про оставшийся режим, в котором, однако, вам придется провести большую часть времени – тренируясь, убивая время и развлекаясь после

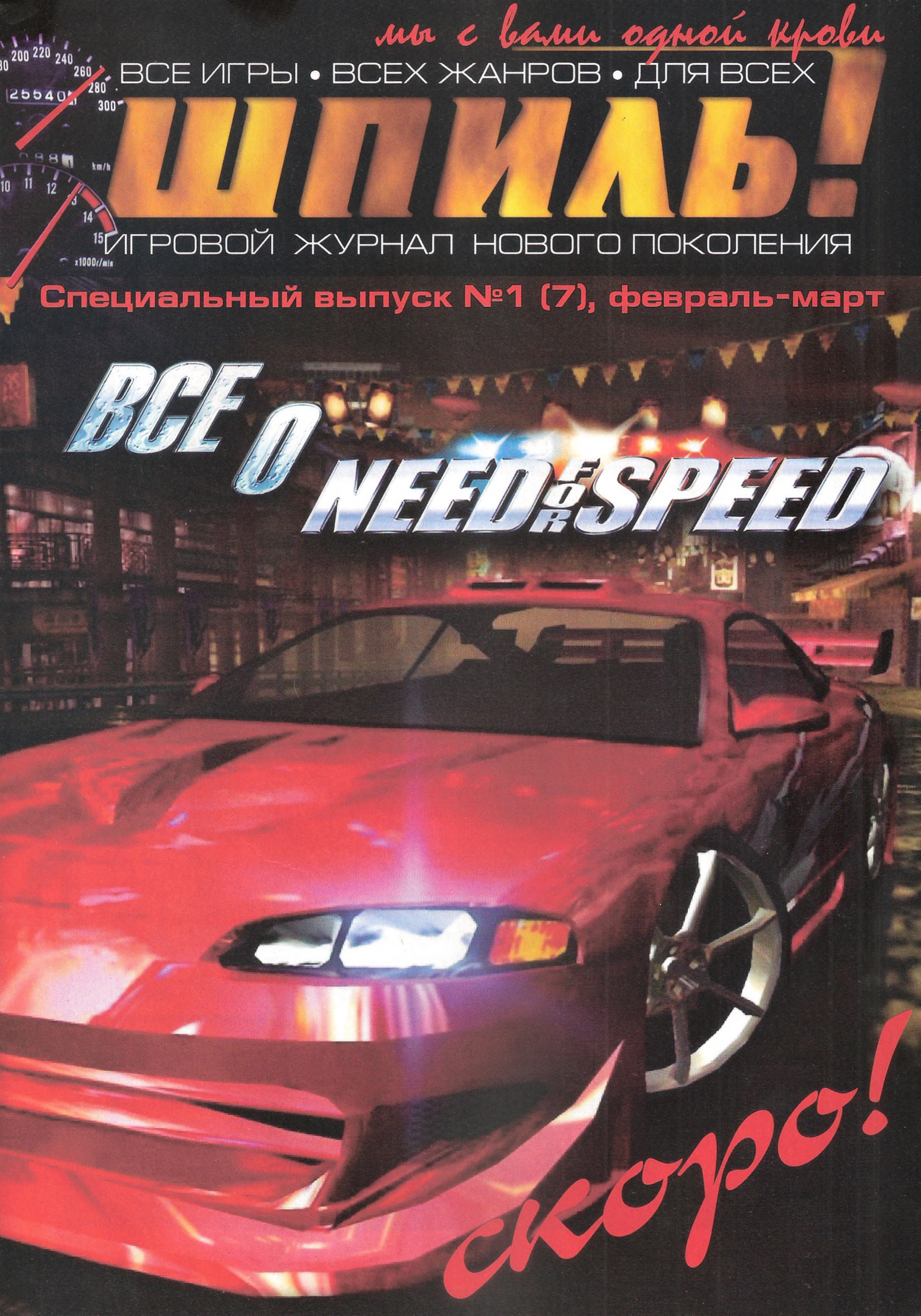
заезд, чекпойнты, гонка на выживание, скоростной триал.

SRS – не идеал. Но если вы устали от NFS:U2, то SRS станет для вас чем-то новым. Пусть иногда машины отбрасывают тени вверх, пусть физика нереальная, а камера при повторе выбирает такой ракурс, что машину не видно по десятку секунд, зато это что-то новенькое. И сделано это «новенькое» специально для нас с вами, уважаемые любители больших скоростей.

Porky Pork







*мы с вами одной крови*

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

# ШПИЛЬ!

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Специальный выпуск №1 (7), февраль-март

## ВСЕ О NEED FOR SPEED

*скоро!*



PC

PS2



# KULT

## HERETIC KINGDOMS

**Название:** Kult: Heretic Kingdoms (Куль: Королевства ереси)

**Разработчик:** 3D People

**Издатель:** 1C

**Жанр игры:** Hack&Slash/action-RPG

**Системные требования:** Pentium III 1 ГГц, 256 Мб, 64 Мб 3D Video

**Официальный сайт:** [www.kult.3dpeople.de/](http://www.kult.3dpeople.de/)



**ОЦЕНКА:**

**Графика:**

**Геймплей:**

**Управление:**

**Звук:**

**Сюжет/концепция:**

8

7

9

7

6

7



\*\*\*

Итак, предварительные сведения оказались верны – бога нет. Но это слишком мягко сказано – бог земли приказал долго жить, причем не без посторонней помощи. Иными сло-

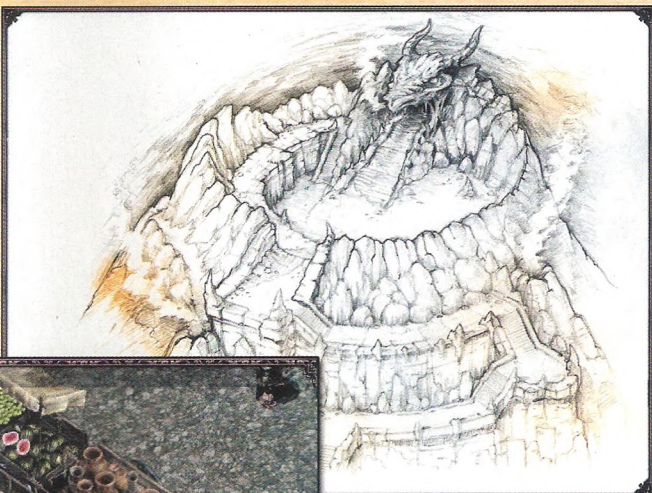
**К**то спешит – тот, как известно, людей смешит. А при локализации ролевых игр, где диалоги по объему порою не уступают произведениям классиков мировой литературы, излишняя спешка совсем ни к чему. Оставалось только терпеливо ждать, пока локализованная версия RPG «Kult: Heretic Kingdoms» объявится в наших краях.

И вот, наконец, это свершилось.

Графическое оформление игры можно назвать вполне сносным. Конечно, наблюдается резкий контраст между неплохо проработанными трехмерными моделями и по большей части

однотипными, немного расплывчатыми пейзажами.

Со звуковым сопровождением немного не сложилось в основном за счет монотонных и громких шаркающих шагов персонажа.



вами, его просто-напросто замочили. Большим и железным мечом, получившим название «Богубийца». Но резонные вопросы о том, почему боженька так просто склеил лапы и почему позволил смертным легко себя прихлопнуть, так и останутся без ответа.

\*\*\*

Сюжет можно считать добротной фэнтезийной сагой, эда-

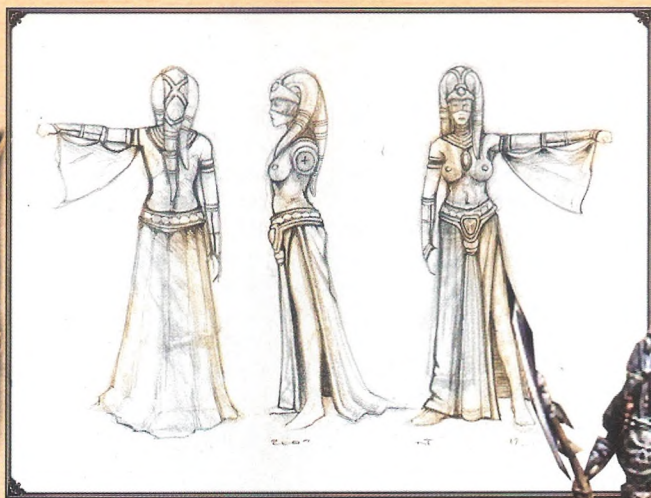


PC

PS2



XBOX



оружием или магией. При получении нового уровня есть возможность увеличить одну из характеристик на единицу. Но помимо опыта можно раздобыть и очки характеристик и, подсобрав сотню таких очков, опять же увеличить одну из характеристик. Поэтому уже зачищенные локации иногда приходится обшаривать по второму кругу, но на этот раз путешествие в мир духов.

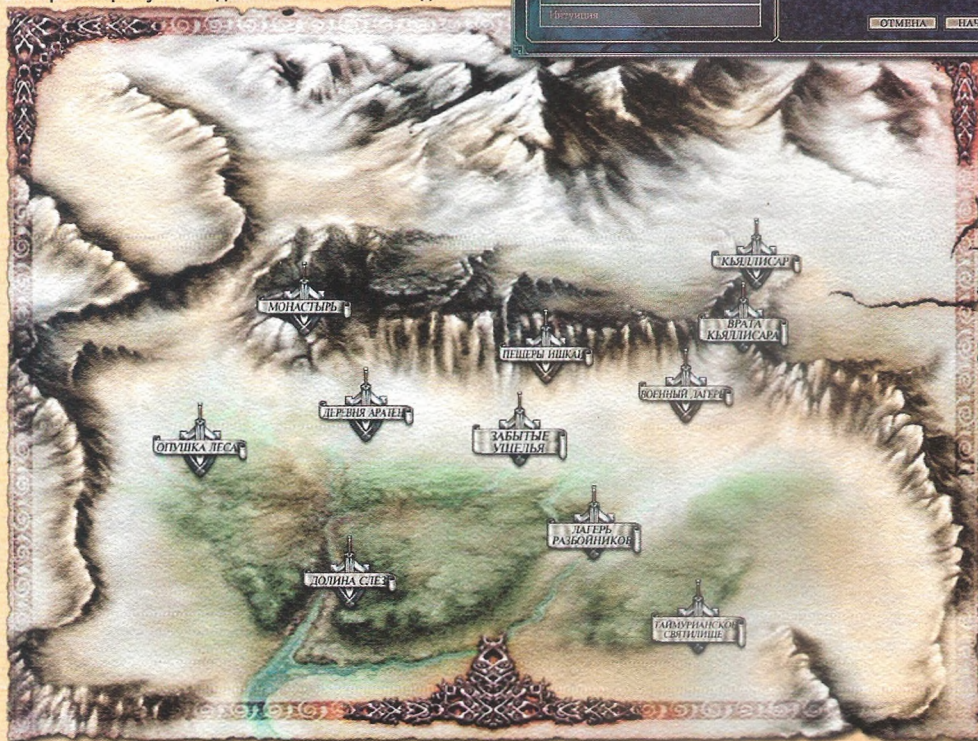
Повинуясь простому нажатию кнопки, главная героиня в считанные мгновения переносится в потусторонний мир, где ее уже поджидают толпы противников. Иногда бывает очень удобно улизнуть сюда от вполне реальных врагов, но, как правило, такой трюк проходит редко. Именно здесь, в мире духов, можно найти круги силы, дающие столь вожаденные прибавки к характеристикам.

кой стилизацией под средние века с магией и чудовищами. Но не все так хорошо, как на первый взгляд кажется. Сторилайн чрезмерно перегружен персонажами и фактами, якобы относящимися к делу, но уже вскоре голова престаает воспринимать ничего не значащие имена и названия. Сюжет стремительно отходит на второй (если не третий) план – в итоге игра переходит в иное русло и не спеша бежит по рельсам, накапанным Diablo и его клонами.

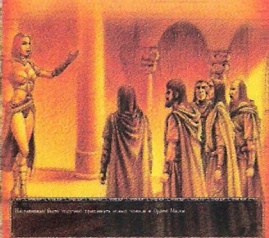
Сразу заметно, что создатели игры определенно старались не допустить этого, но, видимо, немного перестарались. Подавляющее большинство заданий весьма однотипны, от игрока требуется одно и то

же: тотальная зачистка локации от монстров. Иногда попадают задания «пойди туда, не знаю куда, принеси то да се», а также небольшое количество разговорных квестов.

Ролевая система в меру оригинальна – характеристики персонажа берутся напрямую из Diablo, и чтобы хоть немного скрыть плагиат, вместо числовых показателей используются буквенные в диапазоне от F до A и напрямую отражают уровень владения







Все локации обставлены довольно скудно, как и в случае с NPC, запоминающихся мест почти нет. Большинство из них выполнены в виде лабиринта: один вход (он же в некоторых случаях и выход), один выход, а между ними – путаница проходов и переходов... и монстры.

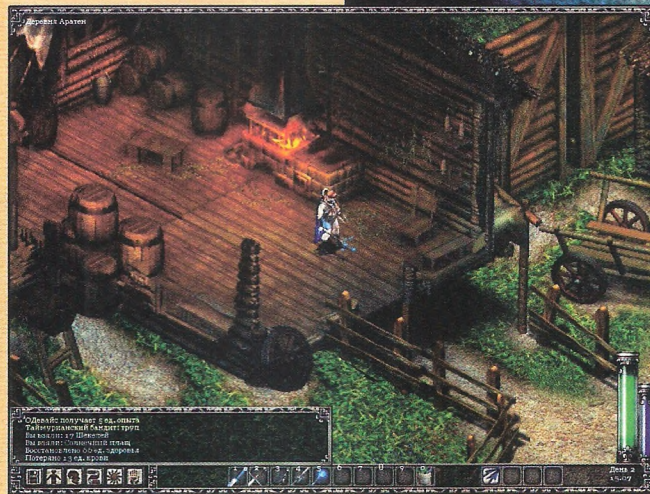
Э-э-э, о чем это я? Ах да, о монстрах. Чудища бывают разные – большие, маленькие, средние, но все как на подбор сильные, злобные и живучие. Большинство тварей сражается голыми руками,



ботник плаща и кинжала ничего не тырит, только сражается. Да и зачем воровать? Все равно все нужные вещи, как персидский ковер, укрывают поля боя. Одна только незадача – инвентарь маленький, много добра не насыешь. Да и временами возникают непонятные трудности с подбором предметов. Правда, есть сумки, в ко-

ных для этого местах здоровье полностью восстанавливается. Такое можно встретить разве что в серьезных стратегиях, а для RPG это весьма ново.

Система «даров» – дополнительных умений – основана на использовании оружия и других предметов и является очень интересной находкой разработчиков. Чем больше



оружием или магией. К сожалению, противники используют те же заклинания, что и наша мать-героиня. С одной стороны можно сразу понять, чего можно ожидать от противника, а с другой – как-то это не совсем красиво.

В Королевствах ереси волшебники поголовно практикуют магию стихий – огня, воды, земли и воздуха. Использовать можно не более одной стихии за раз, что очень осложняет жизнь тем, кто решил идти по пути мага. Впрочем, другие местные шаманы за небольшую плату могут запросто поменять стихию, используемую по умолчанию ☺.

Воином быть намного проще, нежели вором, стрелком или магом – оружия много, и все оно дорогое да мощное. Про стрелков и воинов особо рассказывать не стоит, а вот профессия вора подана в игре очень даже романтично – ра-

торых удобно размещается все самое ценное, но пользоваться ими не совсем удобно.

Система лечения основана на использовании магических артефактов – персонаж мгновенно исцеляется, одновременно уменьшая максимальное количество hp персонажа. После отдыха в специально отведен-

персонаж использует определенный тип оружия, тем больше он получает «даров», с ними связанных. То есть, например, сражаясь исключительно длинными мечами можно приобрести немало способностей, позволяющих быстро изрубить врагов в капусту.

Создатели игры весьма умело воспользовались удачными находками других и в тоже время смогли органично добавить немало новых и бесспорно интересных моментов. Игра заслуживает самого пристального внимания как со стороны бывалых ролевиков, так и со стороны любителей бездумно покрошить врагов в клочья.





Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

# 1C® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1C Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, [info@games.1c.ua](mailto:info@games.1c.ua), [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

## Корсары III

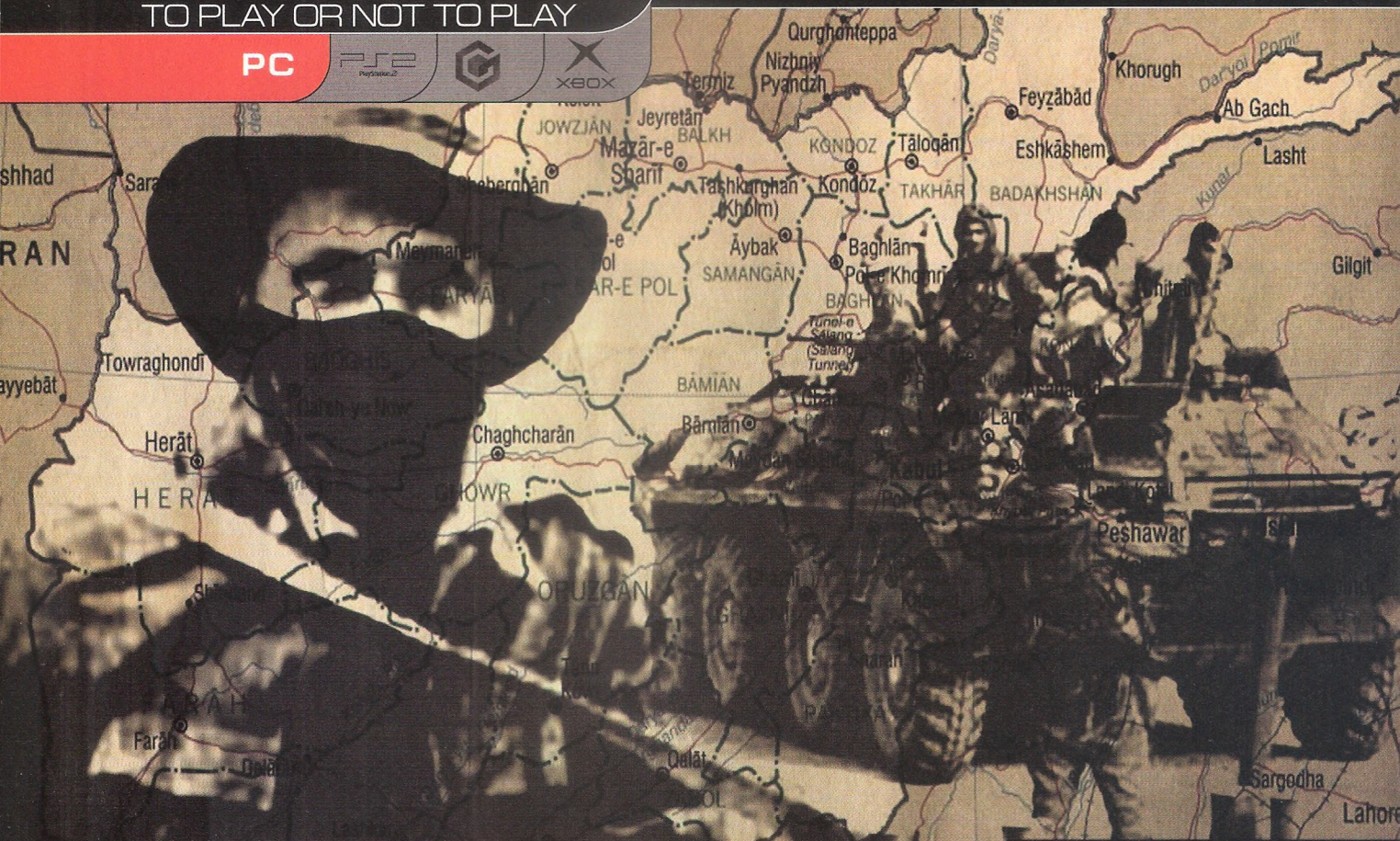


Чотири великі морські держави минулого ведуть боротьбу за панування в Карибському архіпелазі. Бажаючи заручитися підтримкою досвідчених мореплавців і славних бійців, губернатори наймають на службу корсарів. Иди на службу однієї з країн або стань вільним головорізом. На тебе чекає великий, сповнений небезпек і пригод світ, який живе власним життям і постійно розвивається, видовищні морські битви, дні і місяці нелегкого шляху в погоні за багатством і славою. Досліджуй безкрайні морські простори Карибів, борися зі штормами, бери на абордаж найкращі судна, захоплюй і розвивай власні колонії – ти сам господар своєї свободи. І якщо ти спритний і хитрий, хоробрий і рішучий – можеш не сумніватися: Архіпелаг буде твоїм!

© 2004 ЗАТ «1С». Всі права захищені  
© 2004 Акелла. Всі права захищені







# ALFA ANTITERROR

**Название:** АЛЬФА: Антитеррор

**Разработчик:** MiST land - south

**Издатель:** Руссобит-М

**Жанр:** TBS

**Системные требования:** Pentium III 1ГГц, 512 Мб, 64 Мб 3D Video

**Официальный сайт:** [www.alfaantiterror.com](http://www.alfaantiterror.com)

**ОЦЕНКА:**

7

**Графика:**

9

**Геймплей:**

5-

**Управление:**

7-

**Звук:**

8

**Сюжет/концепция:**

7

*Посвящается мужественному народу Афганистана*

*х/ф Rambo III*

О том, что в России испокон веков существовало две проблемы – дураки и дороги, можно особо не распространяться. Сатирик-юморист Михаил Задорнов все равно об этом лучше рассказывает. Тут вам не здесь, это только в Швеции «сделано

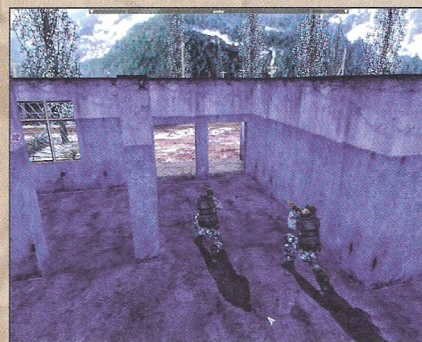
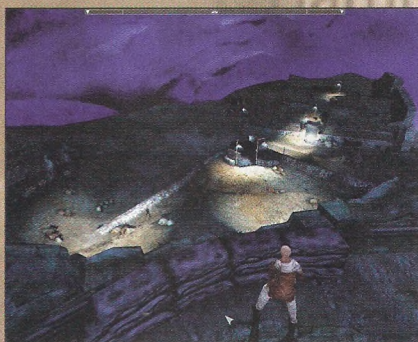
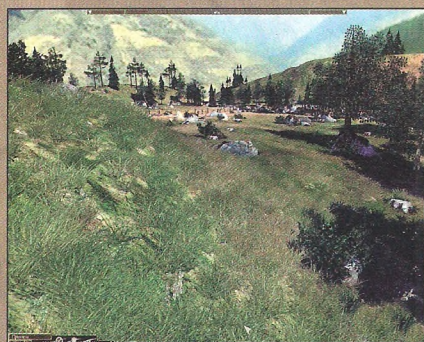
с умом»... В общем, что-то я давно не использовал фразу «хотели как лучше, а получилось как всегда». Так вот, штатные сотрудники «MiST land – south» явно хотели как можно лучше, возможно даже лучше всех, но в итоге у них получилось как всегда. Всегда стоит помнить о том, что есть ряд

умных советов типа: «Учитесь на чужих ошибках», «Думайте перед тем как что-то делать». Они действительно помогают. Иногда даже очень.

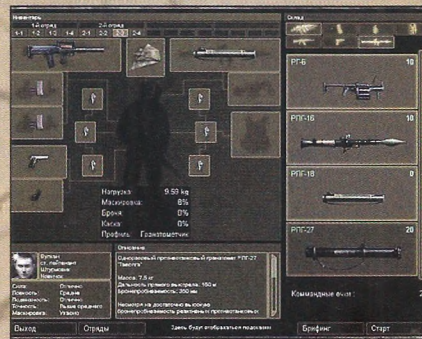
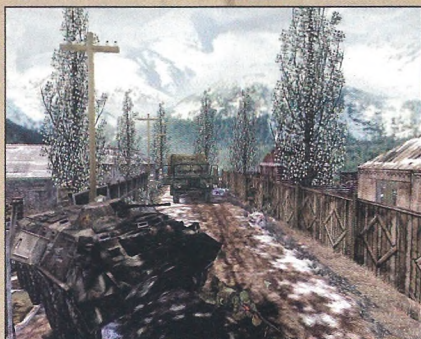
Значит, задумали вышеозначенные товарищи сделать правильную военную игру, с патристическим уклоном, и чтоб там можно было терро-

ров «в сортире мочить», одним словом – чтоб полностью соответствовала курсу, наметенному политиками.

Делали дело быстро и, как им казалось, хорошо. Народ в припадках легкого патриотизма радовался красивым скриншотам да красивым словам в виде обещаний, что все будет по выс-







шуму разряду, так и только так. Но, как говорится, обещанного три года ждут. А игра под названием «АЛЬФА: Антитеррор» появилась намного раньше. Понятное дело, что всякие товарищи (которые на самом деле никакие нам не товарищи) очень быстро навесили на «АЛЬФУ» лавры идеальной игры. Но на самом деле это как раз тот случай, когда мнение игровых обозревателей идет вразрез не только с мнением народа, но и со здравым смыслом.

Однако перед тем как лить деготь бочками, нельзя не упомянуть и о ложке меда. Да, игра действительно красива – пейзажи, конечно, нельзя назвать «родными», но зато их можно назвать реалистичными, потому как они достаточно достоверны. Звук тоже весьма неплох: вопли и выстрелы – как из фильмов про войну и из репортажей с полей сражений. На этом, собственно, перечисление всех достоинств игры и заканчивается.

А где заканчиваются достоинства, там начинаются недостатки, которых, к сожалению, превеликое множество.

Разработчики вознамерились показать войну без особых прикрас, но с явным патристическим уклоном. Прежде всего, игра сама по себе очень сложная. Но это не помешало усложнить ее еще больше: в «АЛЬФЕ» нельзя сохраняться, совсем нигде и никак. И это



еще не весь шик и блеск. Переигрывать уже пройденные миссии тоже нельзя. А в силу «военного реализма» во время выполнения боевых заданий раненых почти не бывает. Один выстрел – один труп, ранения чрезвычайно редки. В таких мегаацких (а точнее мегагадских) условиях нахождение уровня приходится потратить очень много часов, а может, даже и дней. На такие жертвы способен далеко не каждый геймер.

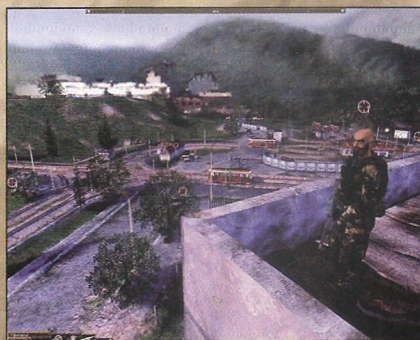
Но это еще не все «ключевые особенности игры» по части недостатков. Баланс в игре и близко не валялся. Если массмедиа подают элитные воинские спецподразделения как профессионалов до костей мозга, способных творить чуде-

са героизма на каждом шагу, то в игре все наоборот: любой зачуханный моджахед с берданкой или бородачатый кавказский партизан с «калашом» способен быстро обнаружить и уничтожить любого из бойцов. С любого расстояния, не особо обращая внимания на всякие там бронежилеты. Такой гипертрофированный искусственный интеллект противников наверняка делает честь полевым командирам вооруженных формирований, противостоящих федеральным войскам России. Оружия и амуниции хоть пруд пруди, но попробовать его все в действии не выйдет – перед каждой миссией команде выдается определенное количество условной валюты на покупку всего

необходимого. Никогда бы не подумал, что спецназ настолько плохо финансируется. А вернее, совсем не получает денег для покупки хотя бы самого необходимого. Решили приобрести бронежилет и бронекепку? Ну-ну, тогда извольте побегать с простым АК-47. Вы хотите еще прикупить снайперу навороченную винтовку? Тогда извольте отказаться от гранат. А с учетом недетских напрягов в миссиях это вызывает еще больше негативных эмоций.

Да, так о чем это я? На дворе весна, птички зеленеют, травка щебечет, природа уже почти пробудилась от зимы и все такое. И мне уже давно пора прекращать ныть и стебаться по поводу чужих игр. Таки, наверное, пора, но вот одна заковырка: этой же самой компании «MiST land – south» доверена разработка сразу трех проектов: Disciples 3, Jagged Alliance 3, и Jagged Alliance 2: Unfinished Business под названием Jagged Alliance 3D. И если судьба первого проекта меня волнует крайне мало, то вот по поводу дальнейшей судьбы серии JA возникают серьезные опасения; после ознакомления с «АЛЬФА: Антитеррор» вера в светлое будущее под логотипом «MiST land» практически пропадает...

**Алексей Лещук  
и его Злобная Личина**







# КАРИБСКИЙ КРИЗИС

**Название:** Карибский кризис

**Разработчик:** G5 Software

**Издатель:** 1C

**Жанр:** TBS/тактическая RTS

**Системные требования:** Pentium III 1ГГц, 512 Мб, 64 3D Мб Video

**Официальный сайт:** [games.1c.ru/cmc](http://games.1c.ru/cmc)

**ОЦЕНКА:**

8

**Графика:**

9

**Геймплей:**

9

**Управление:**

10

**Звук:**

7

**Сюжет/концепция:**

8

## TACC сообщает:

*Вчера на советско-китайской границе китайцы обстреляли мирно пахущий землю советский трактор, на что трактор ответил серией ракетных залпов, после чего поднялся в воздух и улетел.*

**Н**а дворе было лето и военное положение. На перевалочном пункте в Задрыпнянке полковник Lich отчитывал шеренгу зеленых новобранцев третьего эшелона Красной Армии.

Сделав грудь колесом и рожу чемоданом, полковник не по уставу прокашлялся, метнул презрительный взгляд на стройные ряды еще не нюхавших пороха салаг и старательно, исключая ненормативные слова-связки, начал говорить:

– Завтра вас всех пошлют на... на фи... на фронт, где

вам выпадет почетная возможность и великая честь защищать нашу Родину... до самой братской могилы. А это вам враги могут устроить запросто. А теперь замолчите и слушайте меня сюда! Для тех, кому политзанятия прошли безнаказанно, рассказываю на пальцах!

Как вы все зарубили себе на носу, все началось в 1962 году, когда Куба стала на путь построения коммунистического пути к светлому будущему. Однако империалистические Соединенные Штаты усилили давление на братс-

кий народ республики Куба, развернули бурную разведывательную деятельность, вследствие чего Советская и кубинская контрразведки стали чаще вылавливать капиталистических шпионов и диверсантов. Американские самолеты U-2 проводили непрерывную фоторазведку кубинской территории, и сведения, поставляемые этими сверхвысотными разведчиками, были поистине неоценимы для Исполнительного комитета Совета Национальной безопасности США. Поэтому америкасами было принято

бескомпромиссное решение – если кубинцы сохотят хотя бы один их самолет, остров немедленно подвергнется бомбардировке.

Обстановка накалилась до такой степени, что любое, даже небольшое, военное столкновение могло бы привести к немедленному развязыванию крупномасштабных военных действий с применением ядерного оружия.

И вот, 27 октября 1962 года первым дивизионом ракетного полка подполковника Соловьева Ю. А. над Кубой был сбит самолет-разведчик ВВС







США U-2, пилотируемый майором Р. Андерсеном...

Мир оказался на грани уничтожения. Куба превратилась в сплошной радиоактивный остров. Москва, Ленинград, Свердловск, а также другие крупные города и военные базы СССР подверглись ударам США. В ответ СССР нанес ядерные удары по Вашингтону, Нью-Йорку, Лос-Анджелесу, городам Западной Европы, военным базам США в Турции, Италии, ФРГ. Великобритания применила ядерное оружие против стран Варшавского договора.

Так что во время передвижения по местности вам может встретиться радиация, расположенная на этой самой местности. Вот вы говорите:

радиация, радиация. А некоторые моряки, например, годами не выходят из атомных подводных лодок, а между тем их жены рожают нормальных, здоровых детей. Но если вы так трясетесь перед вырвавшимся на волю мирным атомом, то знайте: отряды химической и радиационной защиты вам помогут – что не смогут закопать – развеют по ветру! И помните: ядерная бомба всегда попадает в свой эпицентр. И хотя больше атомных бомбардировок, скорее всего, не будет, запомните: при обнаружении вспышки ядерного взрыва самое главное – это повернуться к нему спиной, чтобы сталь с расплавленного штыка не капала на казенные сапоги или дру-



гие жизненно важные органы. Так что жестоко зарубите все это себе на носу!

В то время, когда отечественные космические корабли бороздят просторы Тихого океана, вам предстоит достойно встретить противника на суше и в небесах.

Вам придется служить в разных войсковых подразделениях, включая разведывательно-диверсионные группы, ракетные войска, подразделения радиохимической защиты. Некоторым из вас повезет, они будут пилотировать танки, самолеты, вертолеты или, на худой конец, бронетехнику или служить в артиллерии. Однако большинство из вас попадет в пехоту, где такой неотесанной деревенщине,

как вы, самое место. И если честно, я вам не завидую, однако место в армии, как и родину, не выбирают. Так что крепитесь и употребляйте крепкое и крепленое.

Полковник недоволен по-морщил красный, как флаг, нос: толкая речь он пропустил «процедуры» – согласно его мнению и предписаниям врачей, которым из всех сил старался следовать, 200 грамм «русской народной» под огурчик отлично выводили из организма радиацию. Он знал, что сто грамм, конечно, могут быть лишними, но они никогда не помешают.

Lich не выдержал и блеснул знанием непечатного фольклора, после чего просто выругался и продолжил:



НОВАЯ ИГРА

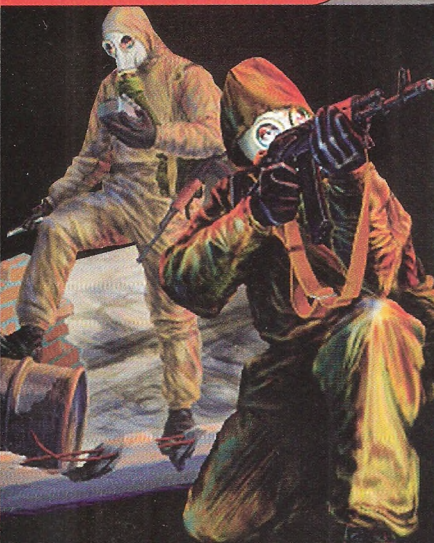
СЕТЕВАЯ ИГРА

ЗАГРУЗКА ИГРЫ

ОПЦИИ

ВЫХОД





– Но больше всего повезет попавшим в тыл и снабжение; на войне официальных ресурсов всего три: запчасти, боеприпасы и топливо. Так вот, эти товарищи и пороха ни разу не понюхают, ибо на передовую никто их не пошлет, и по тылам они будут жить как у Ильича за пазухой! Да, знавал я одного такого снабженца: чтобы не попасть на передовую, в тылу творил чудеса героизма.

На линии фронта вам, доблестным воинам Красной Армии, предстоит сразиться с вероломными поджигателями войны – войсками США и Великобритании, китайскими агрессорами и солдатами противоестественного Франко-германского союза.

Но нас много, и мы в телняхках и валенках на босу ногу, а значит – победим. Вооруженные группировки США и Великобритании хорошо вооружены по последнему слову науки и техники, но и наши конструкторские бюро то-

же не промах – американские самолеты и советские ракеты просто созданы друг для друга.

Самый страшный и опасный враг – это китайцы. Их очень много и на всех патронов не хватит. В китайской армии вместе с тактическими маневрами «обход» и «охват» придумали еще один: просачивание через линию фронта мелкими группами численностью по миллиону. Но основная их боевой порядок – техника в центре, а пехота наступает с флангов – ну не будут же они единственный танк пополам распиливать для маневра.

Ударная мощь любой группировки – это танки и авиация. Но из-за погодных явлений в виде дождя, снега и прочей канители погода превращается в нелетную, и поддержка с воздуха становится недоступна. Тогда приходится выкручиваться всяко-разно.

И наконец, я немного расскажу о святом для каждого

бойца, а именно – о командовании. Генеральный штаб теперь оснащен э-э... ЭВМ. Теперь офицерами штаба планируются до 500 тыс. стратегических операций в секунду. В боевых условиях абсолютной секретности наши стратеги командуют по сорок часов в сутки и собирают урожай с карты боевых действий ☺. Командование действует в глобальном походном режиме, а полевые командиры «на местах», жертвуя своим здоровьем, честью и совестью, выполняют приказы Генерального штаба в оперативно-тактическом режиме реального времени.

Полковник сделал паузу, будто хотел сказать еще что-то важное, но затем, видимо, передумал и на одном дыхании рявкнул последние приказы:

– Равняйся! Смир-но! Бойцы, слушай мою команду! Те, кто считает себя стратегом – напра-во, шагом марш! Все, возмнившие себя непревзойденными тактиками,

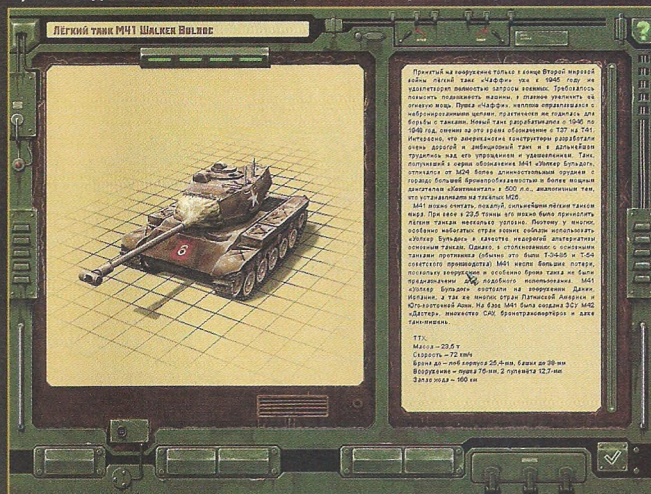
семи пядей под фуражкой – нале-во, шагом марш! Поклонники «Блицкрига» – кругом раз-два!

Полковник стоял на опустевшем плацу, как каменный истукан на ровном месте, и размышлял о тяготах и странностях этой войны. Он прекрасно помнил внезапные непонятные тормоза в походном стратегическом режиме, в итоге заканчивающиеся очень плачевно. Неурядиц в тактических батальных тоже хватало; перед глазами снова предстали завораживающие картины того, как мерзкие радиоактивные пустоши и лужи вмиг превращались в скопище странных черно-белых квадратов, как гаубицы стреляли, но снаряды не долетали до цели или наоборот улетали на совершенно немыслимые расстояния, «зацикливание» звуковых эффектов, утечки памяти и многое другое.

Но были и другие, не столь очевидные трудности этой войны. Например, почему противник всегда и везде имеет численное превосходство, у него на вооружении более продвинутая техника, в то время как образцы с аналогичными характеристиками еще только-только должны появиться в распоряжении Красной армии? Или почему некоторые бронемашин на деле оказываются не такими уж и бронированными?..

Путь к победе оказался не так уж прост, и было совершенно очевидно, что пройти его до конца смогут только считанные единицы.

**The Lich, полковник  
Красной армии в отставке**





Зателефонуй мені на номер **511** Відправлю будь-яку мелодію з каталогу на твій мобільний

ІНСТРУКЦІЯ ДЛ  
ЗАМОВЛЕННЯ

► **Поліфонічні мелодії:** для замовлення влиши в текст SMS-повідомлення код мелодії, де **X** заміни на 5 і відправ на номер **10659** якщо ти абонент **UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, KYIVSTAR, Ace&Base, DJUICE**, на номер **138** якщо ти абонент **Golden Telecom**  
► **Моно мелодії:** для отримання влиши в текст SMS-повідомлення код мелодії, де **X** заміни на 2 для телефонів **Nokia, Samsung**; для телефонів **Alcatel, Ericsson, Sony Ericsson, LG, Motorola, Panasonic** **X** заміни на 3; для телефонів **Siemens** **X** заміни на 4 і відправ на номер **10659** якщо ти абонент **UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, KYIVSTAR, Ace&Base, DJUICE**, на номер **038** якщо ти абонент **Golden Telecom**

► **Стереополіфонія:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом поліфонії на номер **10689** якщо ти абонент **UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, KYIVSTAR, Ace&Base, DJUICE**  
► **Мелодії з голосом:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом мелодії на номер **10899** якщо ти абонент **UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, KYIVSTAR, Ace&Base, DJUICE**  
► **Суперзвук:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом суперзвучку на номер **10659** якщо ти абонент **UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, KYIVSTAR, Ace&Base, DJUICE**  
► **Логотипи, листівки:** для отримання влиши в текст SMS-повідомлення код логотипу або листівки, де **X** заміни на 2 для те-

лефонів **Nokia**; для телефонів **Alcatel, Sony Ericsson, LG, Motorola, Panasonic** **X** заміни на 3 і відправ на номер **10659** якщо ти абонент **UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, KYIVSTAR, Ace&Base, DJUICE**, на номер **038** якщо ти абонент **Golden Telecom**. Логотипи **Siemens Golden Telecom** не підтримують.  
► **Кольорові зображення:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом зображення на номер **10659** якщо ти абонент **UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, KYIVSTAR, Ace&Base, DJUICE**, на номер **138** якщо ти абонент **Golden Telecom**  
► **Java-гра:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом гри на номер **5599** якщо ти абонент **UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, KYIVSTAR, Ace&Base, DJUICE**  
► **Анімація:** для замовлення відправ SMS-повідомлення

з кодом анімації на номер **10689** якщо ти абонент **UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, KYIVSTAR, Ace&Base, DJUICE**  
► **Кольорові логотипи:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом логотипу на номер **10659** якщо ти абонент **UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, KYIVSTAR, Ace&Base, DJUICE**  
Вартість відправлення SMS-повідомлень на номери **10659** — 5 грн. з ПДВ, **10689** — 8 грн. з ПДВ, **10899** — 9 грн. з ПДВ, **5599** — 15 грн. з ПДВ, **038** — 0,55 USD з ПДВ, **138** — 0,95 USD з ПДВ. Отримання — безкоштовно.  
Перелік моделей телефонів, що підтримують послуги, дивись на [www.fishka.com.ua](http://www.fishka.com.ua)

## ПОЛІФОНІЧНІ ТА МОНО МЕЛОДІЇ

10659

Avril Lavigne	Nobodys home	X9089378
Armand Van Helden	My my my	X9090878
Anastacia	Welcome to my truth	X9089678
Arash	Boro boro	X9089978
Black Eyed Peas	Let's get it started	X9093578
Geri Halliwell	Ride it	X9090178
Global Deejays	The sound of San Francisco	X9089578
Jojo	Leave (Get out)	X9063178
Jay-Z feat. Linkin Park	Numb/Encore	X9085278
Jam & Spoon feat Rea	Set me free	X9089478
K-Maro	Femme like you	X9092878
Lenny Kravitz	Calling all angels	X9062678
Maroon 5	Sunday morning	X9086578
Moby	Lift me up	X9091078
Nevergreen	Everytime I see your smile	X9079878
Reflex	Люблю	X9087978
Scooter	Shake that	X9079678
Sugababes	Caught in a moment	X9061378
Skandi Girls	Do the can can	X9093078
Shapeshifters	Lolas theme	X9093878
The Killers	Somebody told me	X9074878
Usher feat. Alicia Keys	My boo	X9062878
666	Policia	X9093278
Би-2	Невероятная история	X9087578
Глюкоза	Снег идет	X9086678
Другие правила	Оттолкнемся - притянемся	X9087278
Звери	Южная ночь	X9077978
Корни	Ты объявила войну	X9083678
Ленинград	Геленджик	X9075978
Мумий Тролль	Нет, нет, нет	X9092678
Иракли Пирхалава	Время	X9072078
Верка Сердючка	Тук, тук, тук	X9052078
Сергеа	Кукла	X9047878
Сплин	Семь восьмых	X9091878
Ирина Салтыкова	Бегу за тобой	X9087078

## СТЕРЕОПОЛІФОНІЯ

10689

Benassi Bros feat. Dhany	Make me feel	110 5 5 7 8
Darius	Live twice	110 6 0 7 8
U2	Vertigo	110 6 1 7 8
Земфира	Прогулка	110 4 4 7 8
Звери	Напитки покрепче	110 4 9 7 8

## СУПЕРЗВУКИ

10659

Хочете, я його вдарю?	40009378
Гаврюшо, до мене!	40009578
Як чуєте? Прийом!	40009678
Жени карбованця, родичи!	40010078
Повітряна тривога!	40010378

## МЕЛОДІЇ З ГОЛОСОМ

10899

Britney Spears	Outrageous	100 6 6 7 8
Bomfunk MC's	Freestyler	100 6 7 7 8
Scorpions	Moment of glory	100 6 8 7 8
Triplex	Бригада	100 6 5 7 8
Нічя	Никому. Никогда	100 6 9 7 8

Телефони, що підтримують послугу **Суперзвук:** **Nokia** 3220, 3650, 3660, 6230, 6260, 6670, 7610, 7650, **Siemens** SX1, CX65, M65, S65, **Samsung** C100, C110, C200, D410, D500, E300, E600, E630, E710, E700, E800, E820, P510, X100, X120, X400, X450, X600, **Sony Ericsson** K700i, LG F2100, G5500\*, **Panasonic** X400, X500, G70, **Motorola** V300, V335, V600, V620, V660, V800, V830, V850, V860, V870, V880, V890, V900, V910, V920, V930, V940, V950, V960, V970, V980, V990, V995, V996, V997, V998, V999, V999\*, **Nokia** 3220\*, 3660\*, 6230\*, 6260\*, 6670, 7610\*, **Sony Ericsson** K700i\*, **LG** F2100, G5500\*, **Motorola** V300, V335, V600, V620, **Samsung** C100, C110, C200, D410, D500, E300, E600, E630, E700, E710, E800, E820, P510, X100, X120, X400, X450, X600, **Panasonic** G70, X400\*, X500. \* — не підтримують стереополіфонію

## КОЛЬОРОВІ ЗОБРАЖЕННЯ

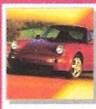
10659



56449578



56437978



56450778



56446178



56451078



56450478



56450578



56449478



56450978



56445678

## АНІМАЦІЯ

10689



20005578



20005678



200049378



200055978



200056378



200056578



200056678



200057678



200057178



200057378

Телефони, що підтримують послугу **Анімація:** **Nokia** 7650, 7610, 7250, 7250i, 7210, 6800, 6610, 6260, 6230, 6220, 6100, 5140, 5100, 3660, 3300, 3100, **Siemens** A60, SL55, S55, M65, MC60, C65, CF62, SX1, S65, CX65, **Samsung** X120, E300, E700, P510, E800, X450, D410, X100, X600, T500, **Sony Ericsson** T610, T630, P800, P950, K900, K700i, LG F2100, G5500, C5500, C5600, L3000, **Motorola** C380, C650, E398, V180, V300, V600, **Alcatel** OT535, **Panasonic** X70, G60, A200, X400, X500, G70

## КОЛЬОРОВІ ЛОГОТИПИ

NOKIA

10659



270001678



270004978



270007578



270008278



270010778



270029378

## ГОЛОСОВА ПОСЛУТА

511



Дуже простий спосіб отримати мелодію! Зателефонуй на номери **511** та замов мелодію, яку бажаш отримати

Вартість однієї хвилини — 1 грн. 60 коп. з ПДВ, плата за з'єднання — 7 грн. з ПДВ. Отримання мелодії — безкоштовно

## JAVA

5599



Жили собі добрі чародії. Але як завжди трапляється, один з них дуже захопився та, незважаючи на сувору заборону брата, прочитав закляття з давнього тому Чорної магії. Коли вже сподівання покинули його, з іншого світу до нього озвався чорний чаклун. Він поновив чародія-невдачу та вирушив опанувати світ, в якому не був вже 3000 років



**Nokia:** 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6610i, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7610, **Siemens:** C65, CX65, MC60, M65, S65, SL65, SX1, **Sony Ericsson:** T610, T630, Z600, K500i, K700i, **Motorola:** V220, V300, V600, V180, E398, C650, C380, **Samsung:** C100, C110, C200, E330, E400, E600, E630, E700, E710, E800, E820, P510, S300M, X100, X120, X400, X450, X460, X600

## ЛИСТІВКИ

NOKIA, SAMSUNG

10659



21071178



21114578



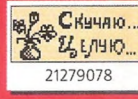
21181978



21188178



21245678



21279078

## ЛОГОТИПИ

SIEMENS (101X46)

10659



46167878



46228378



46281978



46404578



46392378



46265978

## ЛОГОТИПИ

NOKIA, ALCATEL, SONY ERICSSON, LG, MOTOROLA, PANASONIC

10659



X6000878



X6075678



X6138878



X6141178



X6246778



X6128378



X6141178



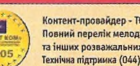
X6246778



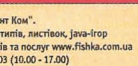
X6128378



X6141178



X6246778



X6128378

Point Com

© 2005 Point Com Ltd

Контакт-провайдер - ТОВ "Поліс Ком". Повний перелік мелодій, логотипів, листівок, java-іграшок та інших розважальних сервісів та послуг [www.fishka.com.ua](http://www.fishka.com.ua). Технічна підтримка (044) 249 1403 (10.00 - 17.00)

Nokia: 2650, 3220, 3510, 5100, 6100, 6710, 6220, 6230, 6260, 6610, 6670, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7280, 8910



**Название:** Алеша Попович и Тугарин Змей

**Разработчик:** PIPE Studio

**Издатель:** 1C

**Жанр:** анимационный квест+аркада

**Системные требования:** Pentium III 500 МГц, 64 Мб, 8 Мб 3D Video

**ОЦЕНКА:**

**Графика:**

**Геймплей:**

**Управление:**

**Звук:**

**Сюжет/концепция:**

8

9

9

8

7

7



Студия анимационного кино «Мельница» не перестает радовать и развлекать народ. Замечательный мультфильм «Алеша Попович и Тугарин Змей», сделанный буквально из ничего – минимум затрат при максимуме усилий и в крайне короткие сроки (около года) – превзошел все, даже самые смелые, ожидания. Веселые, добрые и забавные приключения почти «шрексовской» команды персонажей, сошедших со страниц русских народных сказок. А где мульт-

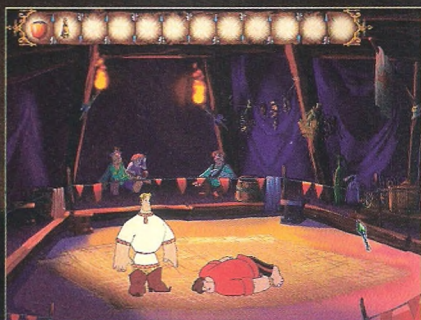
фильм, там и игра на его основе, тем более что все условия в виде кучи исходного материала уже есть.

Если кто-то не смотрел мультфильм, то настоятельно советуем это сделать. Да, я в курсе, что иногда достаю всех своими советами, но поймите и меня: детство у меня было трудным и проходило оно... правильно – в стране Советов. Так вот, для не смотревших мультфильм рассказываю.

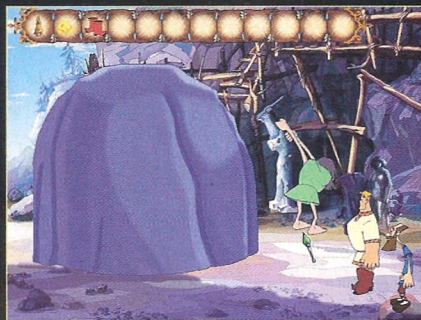
В православном русском царстве, в славном городе Ростове, жили-были поп с попадьей. И был у них сын –

Алеша, который по традиции (или под влиянием витаминов и минералов ☺) рос не по дням, а по часам, пока не вырос настоящим богатырем (Made in Russia) – косая сажень в плечах и пара пядей во лбу. Коль сила есть – ума много не надобно, посему Алеша частенько делал всякие глупости. Однажды нарисовалась под стенами Ростова-града орда басурманская и давай дань требовать. Но молодой Попович на пару с дедом Тихоном разработали «гениальный план», причем, как оказалось, не без басурманской помощи, и успешно

проморгали все золото. Упустив злодеев тугарских с данью жителей Ростова, Алеша должен восстановить свое доброе имя, вернув золото и прогнав с земли русской Тугарина Змея. Помогают Алеше его друзья: бабка, дед Тихон, красна девица Любава и, конечно же, говорящий конь Юлий, названный в честь императора Гая Юлия Цезаря. В странствиях по более чем тридцати красочным сценам им встретятся как уже хорошо знакомые персонажи из мультфильма, так и культовые персонажи русских народных сказок вроде Кощея







Бессмертного и Бабы Яги. Кажется, без этой «сладкой парочки» сейчас ни один мало-мальски приличный квест не обходится. И действительно, что ж это за дремучий лес без избушки на курьих ножках, где обитает ступа с Бабою Ягою?

Игра дополняет и детализирует сюжет мультфильма. Скорее всего, при создании игры в ход пошли наработки, по тем или иным причинам не вошедшие в мультфильм.

Более того, для роликов использованы самые смешные моменты из мультфильма. Во вступительном ролике, к примеру, использован пролог про богатырей, землю Русскую и все такое. Все со-

бытия в игре комментирует конь Юлий, причем он делает это так же остроумно, как и раньше.

По сложившейся у наших российских соседей традиции, «Алеша Попович и Тугарин Змей» — это веселый анимационный квест, удачно разбавленный веселыми мини-аркадами.

Поскольку игра целиком и полностью ориентирована на детскую аудиторию, головоломки совсем не сложные, да и аркады тоже не вызывают особых трудностей — все просто, как два пальца об асфальт. Кстати, именно столько пальцев потребуется задействовать для управления, по-

тому как в основном работают только кнопки мыши.

Все загадки решаются весьма просто и естественно, и всяких ослоумных © комбинаций как в «ПивиЧе» или «Штырлице» не наблюдается.

В основном все действия происходят в рамках одного-двух игровых экранов, так что особо можно и не думать — решение быстро находится либо методом «научного тыка», либо же методом клика «от фонаря».

Яркая графика, отлично выдержанная в стиле мультфильма, приятно радует глаз, а знакомые голоса артистов отлично помогают разобраться в хитросплетениях загадок и головоломок.

Игра совсем не требовательна к ресурсам компьютера. Системные требования действительно смешны, однако есть одно «но»: для установки игры требуется 1,7 гигабайта свободного дискового пространства, хотя и это по современным меркам не очень-то и много.

Итак, в заключение можно сказать следующее: хорошему мультфильму — хорошую игру на его основе. Ну... ну вот как в этом случае. Впрочем, народ из студии «Мельница» сделал львиную долю работы еще до того, как программисты принялись за дело.

Икебот Эрастов

# СПРАВЖНИЙ ІНТЕРНЕТ

Д О Б Р А  
= 2 у.о.

**IP**  
TELECOM

подробиці за тел. 238 89 89 [www.iptelecom.ua](http://www.iptelecom.ua)



Название: Terrorist Takedown

Разработчик: CITY interactive

Издатель: Merscom Game Publishing

Жанр: Action

Системные требования: Pentium III 1 ГГц, 256 Мб, 32 Мб 3D Video

Оценка:

Графика:

Геймплей:

Управление:

Звук:

3-

5

1-

4

5

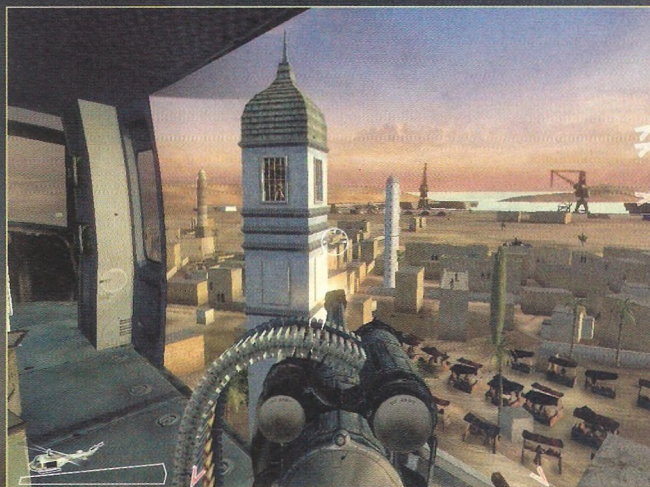
# В поисках квадратуры круга



**З**абавное существо – человек. Несмотря на то, каким было прошлое и каким будет будущее, настоящее его никогда не удовлетворит. Извечная погоня за безымянной тенью во имя удовлетворения своих потребностей имеет только начало, но нет ей конца, и ничего мы с этим не поделаем. Первые шаги по жизненной тропе сопровождаются уверенностью, мол, большого счастья, чем леденец на палочке, в мире не существует, и лишь игрушечная пожарная машина со временем открывает нам глаза на жестокую реальность. А дальше – пошло-

поехало... Все бы ничего, вот только в погоне за удовлетворением собственных потребностей отдельные индивидуумы переступают грань, которую переступить нельзя. А если эту самую грань переступает группа людей, каких-нибудь иппамед\_девелоперов, – это уже преступление против народа!

За последние три года нас уже с головы до ног закидали разного рода антитеррор-геймами, которыми мы уже сыты под завязку. Борьба с терроризмом становится даже более актуальной, чем борьба с микробами под ободком унитаза. И никто уже не выступит гарантом, что наши дети будут расти не на



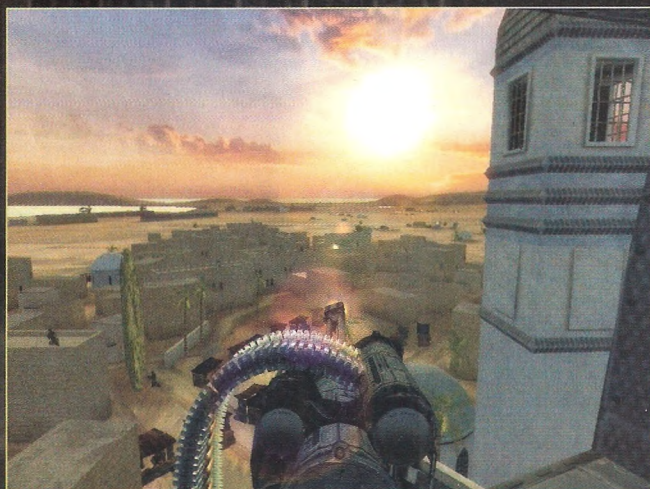
мультяшках «Как казаки на свадьбе гуляли», а на мультяшках «Как янки террористов мочили». И во времена этой всеобщей деградации откуда ни возьмись появляются тысячи желающих нагреть руки на популярной теме.

Игру Terrorist Takedown от студии CITY interactive иначе как «ни ума, ни фантазии» не охарактеризуешь! Тир в понимании простого смертного гражданского – это некий аттракцион в местах общественного отдыха, где мы можем вдоволь насладиться стрельбой из пневматических ружей по жестяным мишкам и домикам. Для более узкого круга людей тир – это та же стрельба по мишеням, вот только уже

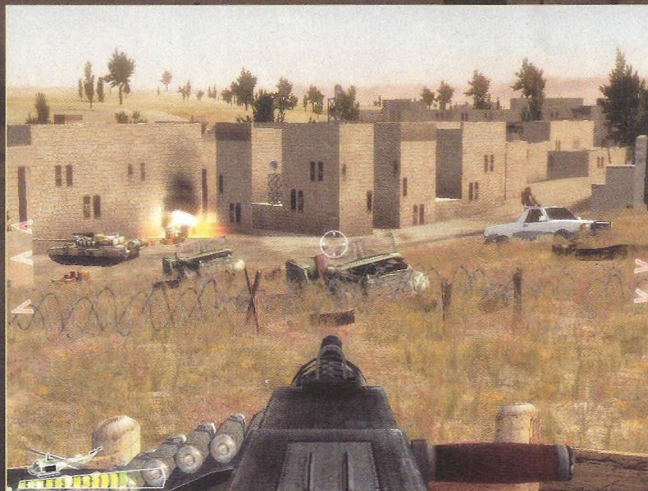
из ручного огнестрельного оружия. А что такое «тир» для CITY interactive? Я вам отвечу! Тир для них – это множество разнообразных психотропных средств, дрянненький не оптимизированный графический движок и стандартная библиотека звуков...

## Тупое мясо

Так что же все-таки скрывается за качественной полиграфией обложки игры? Да ничего особенного. Вот вам вертолет, вот тяжелый пулемет в этом самом вертолете и конвой позади него. Ну а во-о-о-он там сотни террористов, IQ которых не превышает 20. Задача проста до безобразия: отправьте этих







самых террористов к праотцам и сделайте это так, чтобы конвой не был похож на старое решето.

Второе задание убивает наповал разнообразием – проще сказать «найдите два отличия». Вот вам «Хаммер», пулемет, конвой и сотни тупых террор. Задача та же. Да, не спорю, позже дадут пострелять из бауки, гаубицы, зенитной установки ПВО и т.п. Мало того, в ваше распоряжение даже отдадут управление вертолетом, где вам с видом от третьего лица предстоит опять-таки беспощадно уничтожать врагов и их технику. Вот только перебороть тошноту и добраться до этого «разнообразия» – задача далеко не из легких...

Вы не поверите, но порой проиграть бывает сложно, даже если это миссия «Рембо против всего населения Китая». Вам достаточно одной ракеты, чтобы сбить вертолет или уничтожить вражеский автомобиль, в то время как ваша «вертушка» и «Хаммер» выдерживают десять и более таких

прямых попаданий. Единственное, что хоть как-то может отсрочить отправление врага в мир иной, это перегрев пулемета (ну еще «кривые» руки в отдельных редких случаях).

Стрельба из орудий ПВО, имеющая место в игре, реализована несколько веселее, нежели «тупое мясо»: вам нужно около четырех-пяти секунд удерживать цель на мушке, после чего самонаводящаяся ракета превратит эту цель в кучу обгоревшего металлолома. И так до конца игры. В общем и целом, на сей подвид виртуального развлечения уходит около месяца. Да нет же, миссий не так много, просто больше чем пятнадцать-двадцать минут к ряду в эту игру играть невозможно, да и то – день через два. Откровенно говоря, тупее «мяса» я еще не видел, но сердце мне шептывает «то ли еще будет, ой-ой-ой»...

**АцТОЙНОЙ игрушке –  
АцТОЙНУЮ ГРАФИКУ  
И САУНД!**



«Европейскому городу – европейский футбол» – надпись на футбольном стадионе в моем родном городе. Отродясь не видел я там европейского футбола и «что воно такэ» знаю только благодаря телевизору. Благо, канон графики и звука в компьютерных играх мне известен, и то, что CITY interactive натворили в Terrorist Take-down так далеко от этого канона, как я от балета. Исчезающие текстуры домов, спрайтовые кусты, никудышная анимация, старые как мир эффекты и глюк на глюке – всё это оставляет желать лучшего. А о звуке и говорить не хочется...

**«Купила мама  
коньика, а коньик  
без ноги!»**

Человечество постоянно мнит, что достижение желанной цели может положить конец всем нашим стремлениям. Тяжело ведь смириться с мыслью, что само «хотение» как таковое никогда не может

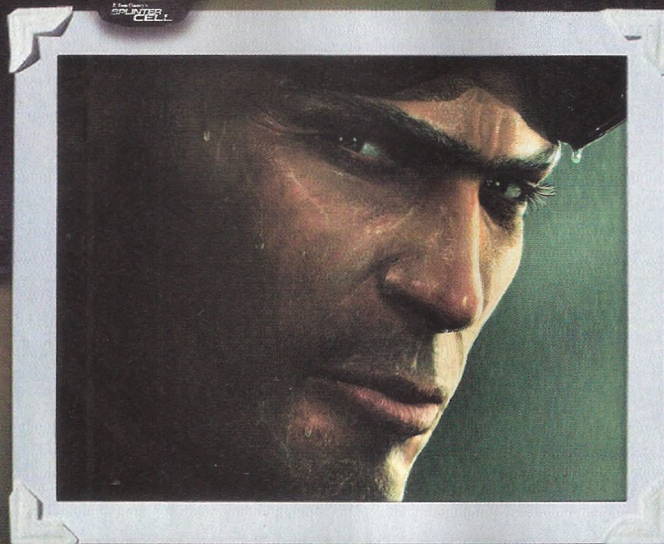
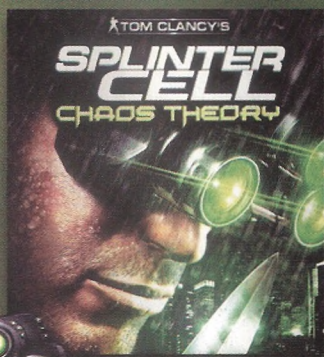
быть удовлетворено. Для меня, наверное, навсегда останется загадкой, к чему стремились игроделы, выпуская в мир этот ацтой. Возможно, они и сами толком не знали, зачем они это делают. Либо они полные маразматика, пытающиеся заработать золотые горы на заранее обреченном проекте, либо... Тут, однако, нить размышлений обрывается...

Странно, главный редактор часто называет меня нигилистом, и после этого я вовсе не знаю, как величать ребят из CITY interactive. То избыточное количество цинизма и аморализма, которое они приютили в своей студии, диктует следующий вердикт: «Сегодняшняя лошадка вовсе не «без ноги»! У нее отсутствуют все четыре конечности. И мой вам совет – обходите ее десятой дорогой!»

P.S. ацтой я решил не уничтожать, а отправить его Джорджу Бушу.

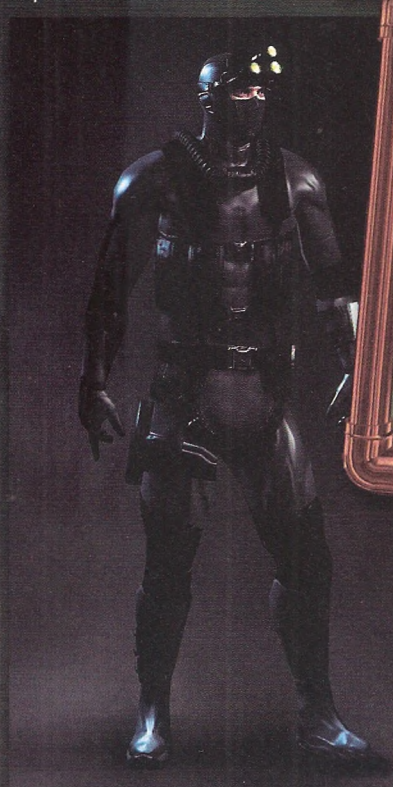






По книгам писателя Тома Кленси уже создано 12 игровых сериалов и несколько мега-хитовых фильмов, среди которых «Охота за "Красным Октябрем"», «Игры патриотов», «Прямая и явная угроза», где снялись Шон Коннери, Алек Болдуин, Харрисон Форд и еще немало звезд первой величины.

После нескольких проб (по его словам, после трех или четырех) был выбран финальный внешний вид героя. Мужественное лицо Сэма Фишера дополнил голос звезды мирового кино Майкла Айронсайда.



Очередным воплощенным в виртуальной реальности шедевром писателя, объявленного классиком жанра экшен в прозе, должна была стать игра Third Echelon («Третий эшелон»), работа над которой началась еще в 2000 году. Над созданием образа главного героя, 40-летнего спецгента Сэма Фишера, работал Мартин Кайа из Ubisoft.







Перед создателями нового фантастического экшен Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy стоял вопрос: как должен выглядеть боевой телепат и кто будут его враги?



Образ персонажа The General был довольно прост – очередной «Доктор Зло» в футуристическом военном костюме. А вот над боевиками и их оружием пришлось поработать.



В первых набросках оружия угадываются «старые знакомые» – АК-47 и MP5-Navy, но постепенно все знакомое было убрано, к пушкам прикрутили глушители, сделали их больше и добавили «будущности» – всякие индикаторы и прочие прибамбасы.



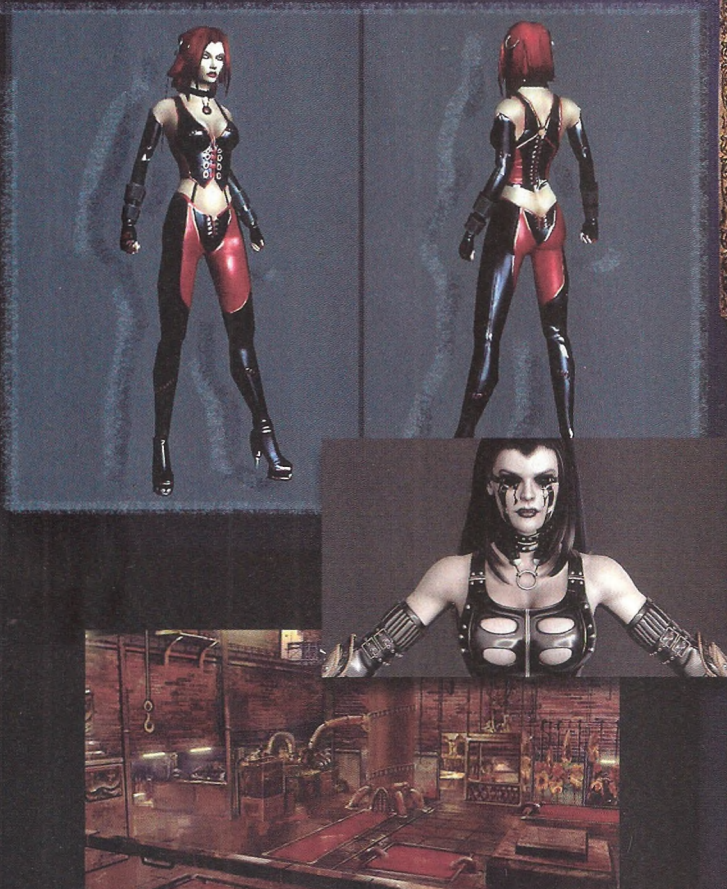
Что касается героев игры, то немного сумасбродная физиономия главного героя как нельзя лучше передает эмоции человека, которому привили новую память, полностью не совпадающую с его внутренним миром и взглядами «другого его» – его «я» из прошлого. Художники из Midway явно постарались.







Jesse Sosa по прозвищу Skanker-zero создавал персонажей игры Blood Rayne.



Над отдельными деталями работали также Drew Haworth и Juan Martinez, текстуры и некоторые модели разрабатывал Bryan Cavett, а монстров делал Glyphx.



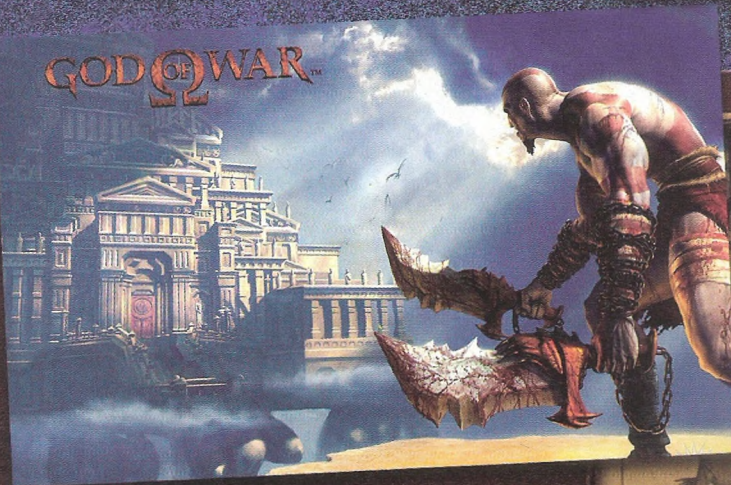
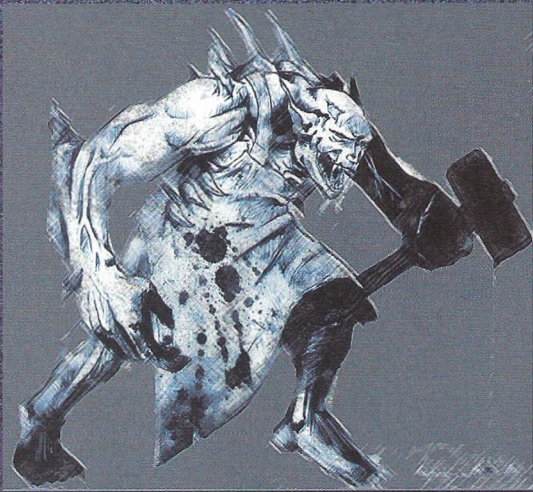
Во второй части игры – она уже вышла на PS2 и Xbox, а буквально на днях должна выйти также и на PC – появились новые персонажи, выдержанные в общем стиле игры.





Игра, в которой привлекательная огненно-рыжая девица пьет кровь здоровенных мужиков, пропитана эдакой садомазохистской стилистикой: кожаные одежды, шнуровки и металлические

аксессуары на самых «неудачных» местах, оголенные части тела, высоченные каблуки женских персонажей. Все это сделано так, что, посмотрев раз, слегка обалдеваешь, но потом хочется рассмотреть персонажей поближе и повнимательней. Обратите внимание на количество «рваных» элементов рисунков. Цвет – это тоже немаловажная часть оформления игры. Мрачные черные, ночные темно-синие, заплесневелые зеленые, кроваво-красные и ржаво-рыжие элементы одежды и интерьеров...



Свежий экшен – игра God of War, вышедшая в марте на PS2, уже завоевала массу поклонников и безумно высокие оценки у мировых обозревателей. Посмотрите на то, как рождались монстры из игры, которая в скором времени захватит вас, если вы сядете в нее играть.





# Весенние игры WCG в Европе



Все призеры EWCG

После окончания WCG 2004 уже прошло достаточно времени, чтобы забыть о баталиях, разворачивавшихся в США, в городе Сан-Франциско, где проходил этот чемпионат. Но компания Samsung напомнила нам о нем, проведя в рамках крупнейшей специализированной выставки в мире – CeBIT 2005 – чемпионат под названием WCG 2005 – Samsung Euro Championship. Сюда были приглашены лучшие представители сборных команд, принявших участие в WCG 2004. От каждой из тридцати стран здесь выступило по несколько игроков. Честь представлять на Euro WCG 2005 нашу страну выпала... Нет, на этот раз не «Гринджолам», а нашим прославленным бойцам Chip (UT 2004) и Hot (WarCraft III:TFT).

В чемпионате было достаточно много номинаций из разряда игр для ПК: это были Counter-Strike 1.6, FIFA Soccer 2005, Need for Speed Under-

ground 2, Starcraft: Broodwar, а также уже упомянутые Unreal Tournament 2004 и WarCraft III: The Frozen Throne. Кроме того, здесь были представлены места и призы для игроков на приставке Xbox – по играм Halo 2 и Project Gotham Racing 2 (action и гонки соответственно). Была даже одна номинация из разряда Mobile Gaming – это игры для мобильных телефонов Samsung: Babe Rally.

На чемп в общей сложности пришло около трехсот геймеров со всего мира. И это неудивительно: кроме чести принять участие в такого уровня киберспортивном ивенте, бойцы собирались сразиться за призовой фонд в размере 150.000 евро.

Не будем долго рассказывать, как наши пробивались по турнирной сетке вверх, а сразу приведем результаты игр в «наших» двух категориях.

## WarCraft III: The Frozen Throne

- 1 4K^Grubby Netherlands
- 2 4K^ToD France



Угадайте, кто шел с нашим флагом?

- 3 4k.zeus[19] Croatia
- 4 GSC.Hot.C-club Ukraine
- 5-6 64AMD.Cara Russian Federation
- LanFan.ToRReN Spain
- 7-8 Miou Germany
- TeG.BirD Romania
- 9-12 Giacomo Czech Republic
- sCalTagan-Hasi- Switzerland
- eT.LostSoul Estonia
- Sharky Serbia And Montenegro
- 13-16 Snake-DUNE Poland
- [avatar] Bulgaria
- BoNd United Kingdom
- Spermon Slovakia

## Unreal Tournament 2004

- 1 devilmc Italy
- 2 Falcon Austria
- 3 fnatic.lauke Netherlands
- 4 d'astz! United Kingdom
- 5-6 hypno Portugal
- mikake Czech Republic
- 7-8 GSC.Chip.Mask Ukraine
- ortho\*23 Poland
- 9-12 ppasarel Romania
- Alcachofo Spain
- MaD Belgium
- frag^m\_de Germany

- 13-16 soze Switzerland
- senTi Slovakia
- elven Croatia
- Lancelot Bulgaria

Хочется отметить, что Hot занял совершенно заслуженное четвертое место. Как бы ни хотелось, чтобы Михаил поднялся на пьедестал (с чеком на пару тысяч евро), но он дважды проиграл 4K^ToD, занявшему 2-е место. Могло быть и третье место, но таков был расклад по таблице, и пришлось Hot'у, победившему всех остальных соперников, два раза драться с участником суперфинала.

Chip'у повезло меньше: он встретился с двумя основными призерами во втором и третьем туре (первый тур Chip прошел довольно легко). Пусть с минимальным отрывом, но они обыграли его один за другим, и лучшему сингловому FPS'нику страны пришлось довольствоваться 7-8 местом.

Зато праздник геймеров удался на славу. Выставка CeBIT, которая раньше была местом встречи специалистов IT-индустрии всего мира, стала местом, где киберспортсмены смогли в очередной раз встретиться, заценить наши фанфики противников ☺, поделиться опытом, посмотреть, кто как поднял (или потерял) свой скилл за время прошедшей зимы. А не за горами уже отборочные Украины на WCG 2005, которые по традиции должны пройти этим летом!



Немцы, кажется, туго понимали, какие игры представлены на чемпионате



...драй, фир – гренадир!

Max Pagan



# СУПЕРПУПЕРАКЦИЯ!!!!

Только для наших читателей, оформивших подписку на второе полугодие 2005 года

Убойный приз\* – Улетный переносной винчестер Seagate на 200 Гб с интерфейсами USB 2 и Firewire!

Подключи, скачай хоть весь свой винчестер – и неси к другу!



200 гигабайт игр, музыки, фильмов,  
и всего, что вы туда сможете залить –  
и все в одном удобном переносном корпусе!

# НЕ ТОРМОЗИ СТАНЬ ПОБЕДИТЕЛЕМ!!!!

## 23852

Подписной индекс  
на журнал ШПИЛЬ!  
без диска

## 01727

Подписной индекс  
на журнал ШПИЛЬ!  
с диском

Чтобы стать участником акции, надо до 10 июля выслать на адрес редакции копию документа об оплате и доставочную карточку.

Дата отправки проверяется по почтовому штемпелю.

Адрес редакции:  
03680, г. Киев, пр-т Победы, 53.  
Тел. 8 (044) 501-93-55, 501-93-56

\* под получением приза подразумевается приобретение его за 1 грн.

### ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

Ф.И.О.

Телефон

Индекс

Почтовый адрес



# Хит-парад клубных игр марта

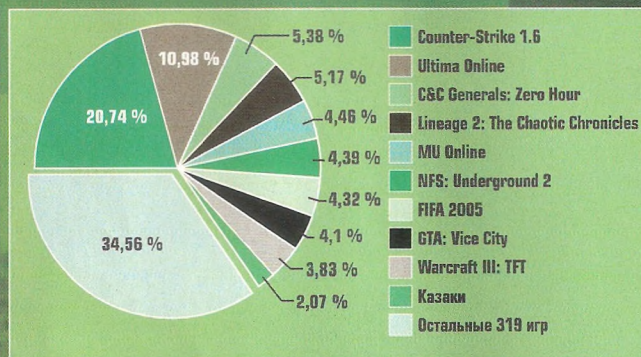
Как мы составляем рейтинг

Для того чтобы получить объективную статистику, используется комплекс управления компьютерным клубом ZShell ([www.zshell.com.ua](http://www.zshell.com.ua)). Он позволяет собирать информацию с поминутным учетом того, сколько времени пользователь играл в ту или иную шпильку. Для создания полноты картины мы берем репорты из полутора десятка самых обычных компьютерных клубов (20–40 машин), разбросанных по всей стране (семь из них в Киеве и Киевской области, остальные – в других крупных городах). Так что благодаря точности и достаточной широте выборки результаты вполне объективно отражают настроение клубных завсегдатаев.

**В** нынешней колонке «Клубные игры» мы представляем вам хит-парад наиболее популярных шпиль компьютерных клубов

Украины по результатам первого месяца весны. Не будем сильно акцентировать внимание на изменениях в процентном соотношении или появлении/выпадении игр из топовой десятки. Ведь данная рубрика еще достаточно нова (два месяца стукнуло малышке), а потому анализ каких-либо тенденций будет пока не очень объективным.

Глядя на мартовский хит-парад, можем выделить несколько интересных моментов. Во-первых, позиция номер 10 в рейтинге оказалась занятой не мультиплеерным онлайн-овым «Рагнароком», столь милым для народностей Азии и всех любителей аниме. Продукт отечественного производителя все-таки нашел себе место в сердцах украинских геймеров – наша добротная стратегия «**Казак**» пробилась в то-



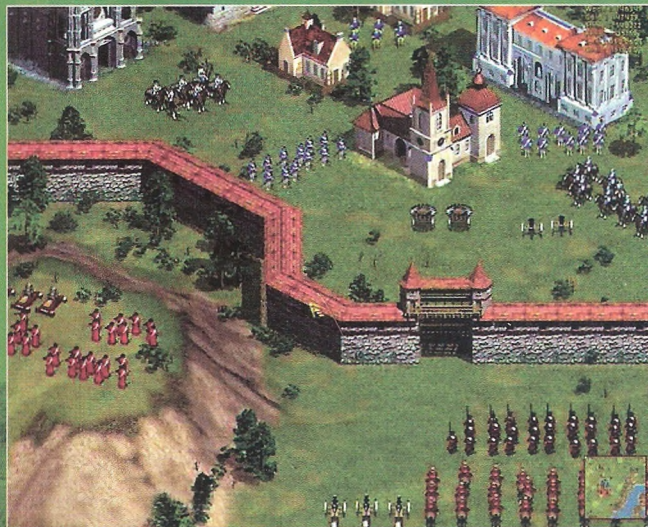
повую десятку. С остальными же игрушками все осталось как и прежде – небольшие процентные скачки не являются поводом для преждевременных ахов и вздохов.

Второй момент, на который хочу обратить внимание – это некоторая консервативность как клубов, так и геймеров. Так, тот же **C&C: Zero Hour** уже мог бы наконец уступить место новому красочному **Warhammer 40k**. Конечно, последний тоже присутствует у нас в рейтинге, но, честно говоря, пасет задних на двести-какой-то позиции. Похожая ситуация и с **FIFA 2005**,

выезжающей благодаря раскрученному бренду, хотя недавно вышедший **Pro Evolution Soccer** вполне мог бы заменить ранее бесспорного лидера жанра. Конечно, есть и нестареющие игры – грех говорить, что им пора отправ-

ванных и захватывающих стратегий.

Ну и отдельно отмечу то, что некоторым играм просто не суждено никогда попасть в наш рейтинг. Почему? Жанр не позволяет! Вот, скажем, **Silent Hill**. Чем не мега-ацкая шпилька? Но одно дело – сидеть дома, когда нет никаких посторонних звуков и все внимание направлено на узкий луч фонарика, выхватывающий из темноты комнат очертания непонятных предметов. И вдруг начинает потрескивать радиоприемник, предупреждая о приближающихся монстрах, а фидбековый геймпад четко передает пульс персонажа, заставляя ваше сердце так же тревожно биться в такт. Хоррор накрывает с головой! Ну и совсем другое дело – компьютерный клуб, музыка «Алло, я Пикассо» из колонок админа, три десятка человек вокруг, переговоры каунтерстрайкеров с просьбами побыстрее разминировать очередную бомбу... В общем, вы меня поняли ☺.

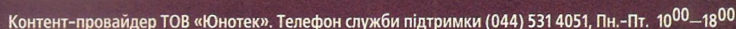


ляться на покой. Тот же **GTA** входит в десятку по праву, ведь подобного живого города с атмосферой динамичной жизни геймеры пока не смогли найти в списке игр для PC. А что касается **Warcraft III**, то его постоянно обновляющийся геймплей служит примером одной из самых сбалансиро-

Но что бы мы не говорили по поводу позиций рейтинга, он ни в чем не виноват. Ведь рейтинг лишь отражает нас самих и те игры, в которые мы больше всего любим играть с нашими друзьями в компьютерных клубах.

FuDeS)Zerkella









# Шеф, я вас вижу!

Фильм (тех еще) ужасов — «Игра в прятки»



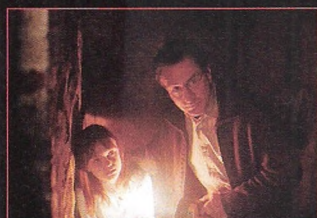
**Я** вижу в названии этого фильма очень глубокий смысл. И даже не потому, что абсолютно все фильмы ужасов, которые когда-либо шли на большом экране, по сути являются более или менее оригинальной интерпретацией на тему этой старой как мир детской игры. Во всех подобных фильмах первую по-

и в другом. Вынеся название этой детской игры на титул, авторы таким образом завуалировано предлагают нам сыграть с ними в их версию прятков. Они прячут, что и из каких киношедевров они позаим-

кадры и ходы из знаменитых в прошлом ужасиков. Из них, словно из деталей кон-



вести даже прогноз погоды на УТ-1. Хотя, в то же время, он будет его вести так, что вопрос об атмосферном давлении станет, черт возьми, основным в твоей жизни. Спасти это кино де Ниро, конечно, не спас, но добавил жирный плюс к троечке, грозившей фильму.



ловину фильма «водит» злобная гадина, а вторую половину — наши отважные герои, и уже подлый монстр прячется по темным углам. Однако лишь авторы фильма «Игра в прятки» додумались построить сюжет непосредственно на первоисточнике.

Хотя, на самом деле, глубокий смысл мне видится



существовали, а мы, зрители, пытаемся разгадать максимальное количество этих «цитат». Опытный любитель ужасиков получит истинное удовольствие, узнавая тут и там отдельные

структура Лего, и собрана «Игра в прятки». В первую очередь это, конечно, кинохиты по произведениям великого и ужасного Стивина Кинга — «Секретное окно, секретный сад» и «Сияние». Если вы видели эти фильмы, то вы уже видели все самое лучшее из «Игры в прятки».

Отдельным пунктом можно обсуждать участие в этом винегрете Робета де Ниро. Есть подозрение, что при наличии достаточно зеленого и увесистого чека этот актер согласится



Резюмирую. Если вы, в общем-то, не особый фанат хоррора и в последние лет двадцать (или там, пятьдесят) не отслеживали новинки в этом жанре, то «Игра в прятки» — отличная возможность восполнить этот пробел. Это такой своеобразный дайджест за последние годы — кто, как и чем пугал. Не очень страшно, но зато крайне познавательно.

Olmer



# Опять на пятб с плюсом

## Альбом «05» группы «5'nizza»

**М**ы очень любим их – они одни такие. Других нам и не нужно. А других нам, собственно, и не дадут. Таких больше не делают, так не умеют. Этим парням даже пытаются подражать.

Мы все немножко нервничали и – что уж скрывать? – всерьез опасались: а не подведут ли? Не расслабятся ли после столь шумного и успешного дебюта? Нет, не подвели, не расслабились, и новый альбом «5'nizza» увидел свет. Теперь можно вздохнуть с облегчением и неспешно и с наслаждением приступить к разбору в деталях.

Первый свой альбом ребята записали за два часа. Их вторую работу нам пришлось ждать почти два года. Разница между ними в итоге вышла не такая уж и глобальная, как это могло бы показаться. Больше количество времени, про-



веденное в студии, сказалось в первую очередь на количестве треков на диске. Кроме того, у ребят была возможность заниматься тем, что ювелиры называют красноречивым термином «тончить» – мало-помалу доводить каждую песню до идеально законченного состояния. Безбашенность и непосредственность остались, но теперь это хоть стало походить на студийную запись.

Как и всегда в записи участвовали лишь акусти-

ческая гитара Сергея Бабкина и голос человека-оркестра по кличке Сан. Последний взял на себя звучание всех прочих инструментов, включая саксофоны, синтезаторы, скретч-

установку и т.д. Лично моя теория состоит в том, что этот человек в детстве намерено проглотил профессиональный диджейский пульт «Ямаха» с комплектом колонок, запив все это небольшим количеством воды. Ну, по крайней мере, это самое рациональное и правдоподобное из пришедших мне в голову объяснений.

«05» – альбом более зрелой и уже однозначно со-

стоявшейся группы. Первый диск «5'nizza» был чем-то монолитным – сплошной поток регги-угара с минимальными вариациями. Теперь же каждая песня – это отшлифованный и поме-



щенный в свою оправу драгоценный камешек. Лирические песни стали действительно лирическими и печальными, а боевики – еще более драйвовыми и забирающими.

Альбом слушается на одном дыхании, глотается легко, как молочный коктейль. Дослушав диск, немедленно хочется добавки, и побольше. Ребята, мы, конечно, не хотим на вас давить, но давайте, что ли, уже серьезно думать о следующем диске!



Olmer



# «Я до сих пор не умею петь»

# Глюкоза!

**В**иртуальный двойник легендарной Жанны Агузаровой, жена продюсера Максима Фадеева и даже двойник жены продюсера Максима Фадеева... Чего только ни говорили про мультяшную девочку с доберманом и ее прототип. Понятное дело: интрига есть интрига, знатный пиаровский ход. Теперь достоверно известно, что Глюк'Oza — это юная москвичка Наташа Ионова, которая два года назад «по приколу» записала с друзьями песню «Шуга» и выложила ее в MP3 на сайте группы «Тотал». А продюсер Макс Фадеев заприметил песенку, связался с автором и... «так далее»: гастроли, съемки, записи.

Как этой 18-летней девочке удастся выдерживать не по-детски жесткую шоу-бизовую нагрузку? Бесконечные интервью, общение с поклонниками, миллионы лиц перед глазами... И ни звездной болезни тебе, ни хамства по отношению к публике и журналистам. Доброжелательная, приятная особа. Видать, сильная она личность, коль при гигантских эмоциональных нагрузках не теряет своего «я», не поддается соблазну задирать нос. Не каждому выпускнику школы такое по силам.

Журнал «5 балів» поймал Глюк'Ozu за пять минут до концерта в одном киевском клубе и чуть ли не вставил ей диктофон в зубы: так хотелось пообщаться. Некоторых «звезд» не волнует, чего там хочет пресса. Разворачиваются, просят закрыть дверь с той стороны и напоследок дают совет, в каком направлении идти дальше. В нашем случае произошло с точностью до наоборот: несмотря на то что времени было в обрез, нас усадили напротив, искренне улыбнулись и ответили на все, о чем мы спросили. Приятно. ☺

**«Куба далеко, Куба рядом»**

— Давай поговорим о твоём недавнем отпуске, ко-

торый ты провела на Кубе. Я слышала, на этом жарком острове тебе ни разу не удалось искупаться...

— Да, представляешь, за десять дней пребывания на острове Свободы я ни разу не искупалась. Было очень холодно, приходилось ловить каждую солнечную минуту. Когда тучи рассеивались и выгляды-

**Псевдоним «Глюк'Oza» мне придумал народ, — поясняет Наташа Ионова. — У меня в школе было прозвище Глюк или Глючка, потому что я постоянно впутывалась в какие-то истории,**



**создавала проблемы. Глючило меня, короче. А потом, когда встретилась с Максом Фадеевым, и он узнал, как меня называют, то предложил назвать проект «Глюк'Oza»**

вало солнце, я просила остановить машину, снимала одежду и в купальнике ложилась на капот, чтоб хотя бы позагорать. А как моему поведению удивлялись местные жители! Они останавливались, сбивались в группки и обсуждали, не сошла ли белая сеньора с ума.

— Чем еще «порадовала» родина Че Гевары?

— Это удивительная страна!

Например, если тебе надо куда-то добраться, поймать машину почти нереально: частный извоз на Кубе запрещен. Когда я голосовала, водители сначала вообще боялись останавливаться, а потом все-таки

нашлись те, кто решились меня подвезти. Но чтобы закрыть меня от всевидящего ока местных полицейских, спереди посадили здоровенных кубинцев. А еще в кубинской глубинке очень трудно най-

ти общепит (кафе, киоски, продуктовые магазины), поскольку там натуральное хозяйство. Я пересекла Кубу на машине с запада на восток. И чтобы не умереть с голоду, приходилось иногда воровать апельсины

и тростник с колхозных угодий (на Кубе социализм, поэтому есть колхозы). Но еда и проезд — не единственная проблема для туристов. Если ты не состоишь в коммунистической партии, проблематично найти не только еду, но и ночлег.

Частных гостиниц почти нет, да и иностранцев туда селят с трудом. Но если бы я показала корочку партбилета, тут же

поселили бы в любую гостиницу. Кстати, в любом кафе есть как минимум один столик, который всегда пустует, — для партийных работников ☺.

— А правда, что кубинские туалеты не закрываются изнутри?

— Да. Это загадка. Видимо, местные к этому уже привыкли и когда туда заходят, оставляют дверь нараспашку. Даже в столовых и кафе!

— А как обстоят дела с развлечениями?

— Интересная ситуация с местными дискотеками. На входе зачем-то отбирают паспорт, который потом возвращают. Туда пускают только парами — мальчик-девочка (меня не хотели пускать, потому что я была одна). В итоге я все-таки уболтала человека на входе, и меня пустили внутрь. Заказала коктейль, но уже через десять минут в центр танцпола вышел какой-то человек и объявил, что дискотека окончена. Оказывается, веселье на Кубе разрешено только до двух ночи.

— А что продают в местных магазинах?

Почти ничего. Из одежды — трикотаж очень больших размеров. Женщины на Кубе не знают слова «диета» ☺. Из еды — какие-то непонятные корнеплоды, тростниковый сахар, фасоль и рис, причем все по карточкам. Но это для местных жителей. Еще у них проблемы с косметикой. Ко мне обращались с просьбой подарить или продать свою тушь, помаду, тени. У них это в порядке вещей.

**Разное**

— Прошел уже год после окончания школы. Соби-

Мультяшный образ Глюк'Ozy был создан на основе моих эскизов, — говорит Наташа. — Я нарисовала улетную девочку в тетрадке, показала Максиму, ему понравилось, что-то доработали и сделали клип





раешься получать высшее образование?

– Да, этим летом буду поступать во ВГИК на актерский факультет.

– Наверное, хочешь сниматься в кино?

– Да, уже есть предложения – в частности, от одного из украинских режиссеров: сняться в пародии на фильм «Королева бензоколонки». Но пока у меня очень плотный гастрольный график.

– Что это была за скандальная история: на одном из концертов вырубилась фонограмма, и ты не смогла допеть песню?

– Ничего такого не было. Однажды во время выступления шел сильный дождь, и накрылась обработка голоса. А так все было нормально. Тот голос, который вы слышите в клипах и на концертах, технически обработан, но на выступлениях обработка незначительна.

– Сколько песен за свою жизнь написала?

– Единственная песня, которую я написала и с которой началось знакомство с Максом Фадеевым, – это «Шуга». Еще вместе с Максом мы написали песню «Снег идет».

– Когда записывала песню, ты уже тогда была певицей, умела петь?

– Ну, как умела... Я и до сих пор не умею петь – у меня нет специального музыкального образования. В общем, как могу, так и пою.

Еще до проекта «Глюк'Оза» Наташа снялась в «Ералаше», в клипе Юрия Шатунова и в фильме «Триумф»

– Была ли у тебя мечта стать знаменитой?  
– Нет, никогда.

– Известность изменила твою жизнь?  
– Мне кажется, что не очень. Ну, стала знаменитой, моей



Главные увлечения, помимо музыки, – собаки и Интернет. Наташа держит двух доберманов, которые живут в питомниках. Старший из них – Ирландия Дюк Дюфэр – выходит с певицей на сцену

#### Досье «5 балів»:

- Больше всего люблю: жить!
- Еще люблю: путешествовать.
- Мечтаю: объездить весь мир.
- Из еды предпочитаю: курицу, картошку, селедку.
- Слушаю: «Мумий тролль», «Агату Кристи», «Машину времени», Мадонну, Эминему. А недавно открыла для себя группу «Ночные снайперы». Очень понравился их альбом «Цунами».
- Я не поклонница: исторической культуры, классического искусства. Хотя когда я была в Париже, сходила в Лувр, посмотрела на Мону Лизу и получила массу удовольствия.
- Любимые книги: «Мастер и Маргарита» Булгакова, «Бедная Лиза» Карамзина, «Чайка по имени Джонатан Ливингстон» Ричарда Баха, романы Дарьи Донцовой (мы с ней, кстати, дружим). А вообще я не очень люблю читать. ☺
- Глюк'Оза в трех прилагательных: веселая, мобильная и... вредная. Надо же что-то плохое для приличия сказать! (смеется)

персоной заинтересовалось большое количество народу. Но и раньше я не страдала от недостатка внимания.

– А на личную жизнь хватает времени?

– В данный момент молодого человека у меня нет.

– Кстати, поклонники не донимают?

– Нет, что ты! Я люблю своих поклонников. Тем более, что

в основном это дети. Как их можно не любить?

– Ты стала певицей Глюк'Озой, еще будучи школьницей. 11 класс закончила без проблем?

– В то время Глюк'Озу еще не знали в лицо, и я спокойно сдала выпускные экзамены.

– Оценки в аттестате хорошие?

– Да, училась нормально, хоть и не очень любила.

– Какой был любимый предмет в школе?

– Ой, все, что не касалось математики, языка и всего та-

кого прочего: рисование, физкультура, обществоведение.

– Любимый учитель был?

– Да, классный руководитель. Она действительно меня понимала, видела, что девчонка старается учиться, но школа ей неинтересна. Я прогуливала уроки, и она мне это прощала.

– На что тратишь заработанные деньги?

– На путешествия, развлечения, музыку. Недавно купила компьютер, плеер. Как все нормальные люди, покупаю подарки, помогаю родителям.

– Каким видом спорта увлекаешься?

– Люблю плавать, кататься на коньках, хочу освоить сноуборд. Обожаю смотреть фигурное катание, синхронное плавание, гимнастику.

– Кем мечтала стать в детстве?

– Ой, кем только ни мечтала... и космонавтом, и учителем, и, как родители, программистом. А когда пришло время выбирать, на кого идти учиться, не смогла принять окончательного решения. Поэтому дальнейшую учебу на время пришлось отложить.

Екатерина Трушик  
Елена Волкова-Карабинович



Английское название: «Cowboy Bebop: Knockin' on heaven's door»

Жанр: боевик, фантастика

Режиссер: Ватанабэ Синъитиро

# Душа, искавшая двери рая

Блюз – это когда хорошему человеку плохо.

Луи Армстронг

На её коленях лежал коричневый ноутбук с объёмным голографическим дисплеем, на экране которого плавали рыбки, нарисованные детской рукой. Её короткие, слегка растрёпанные рыжие волосы чуть покачивались от потока тёплого воздуха, когда перед крыльцом дома начал опускаться космический челнок.

Сигнальная лампа по правую сторону челнока погасла. Титановая дверь, на которой виднелось изрядно потертое число 268120, плавно опустилась на



зелёную траву, трансформировавшись в трап. Через пару секунд в дверном проёме появился паренёк в белой рубашке.

Осмотревшись, он сбегал по ступенькам и направился к крыльцу. Где-то в глубине дома играла музыка. Парень подошел к открытому окну. В дальнем углу по правую сто-



рону, стояла деревянная этажерка, на которой лежала пластиковые коробка. Именно из неё и доносилась песня Emilian Torrini – «To Be Free». Рядом с коробкой стояла маленькая фотография женщины в деревянной рамке. Возле этажерки стояла большая глиняная ваза,



на которой зелёным фломастером было написано БИБОП.

Парень подошел к женщине и, взглянув через плечо, хотел было задать вопрос, как вдруг пожилая дама сделав волнообразное движение руками совершенно по-детски протянула: «Привет Спаааайк!»



Спайк Шпигель открыл глаза. Перед ним стоял Джек, одевающий куртку. С едва улавливае-

мым недовольством в голосе он произнёс: «Спайк, хватит спать. Вставай. Нам пора».

## «Ковбой БиБоп»

В 1998 году двадцатилетний проект Синъитиро Ватанабэ под броским назва-

## COWBOY BEBOP THE MOVIE

нием «Ковбой БиБоп» достойно занял свою нишу в числе лидирующих на тот момент телевизионных сериалов. И даже спустя год, когда он закончил своё триумфальное шествие по экранам многомиллионной аудитории и сместился в разряд золотой классики, он по-прежнему с той же лёгкостью продолжал завоевывать любовь и доверие со стороны всё



новых зрителей, впервые посмотревших мультфильм.

Именно тогда и образовалось два лагеря ценителей подобного рода анимации. Одни из них отвергали её лишь по той причине, что уж больно она была американизирована, не соответствовала стилисти-

ке традиционного аниме и, по сути дела, являлась для них гадким утёнком, в концепции которого были смешаны воедино детектив, мелодии джаза и блюза.

Вторая половина – наоборот, настаивала на том, что именно в таком ключе и должны сниматься подобного рода сериалы. А то, что в мультфильме в качестве музыкального



сопровождения звучала музыка в стиле джаз, в очередной раз доказывало, что создатели умело сбалансировали как самих персонажей, которые несмотря на весь свой шарм четко выполняли свою задачу, так и весь музыкальный ряд, в определённые моменты помогающий зрителю раскрыть



или понять те особенности человеческой души, которые тяжело было показать при помощи визуального ряда.

Однако, как бы ни была хороша история, она всегда за-



канчивалась. И если окинуть беглым взглядом весь кино-ряд с подобными историями или сюжетными линиями, продемонстрированными Вата-



набз в его проекте, можно заметить очень неброскую на первый взгляд деталь...

Большинство подобного рода проектов заканчивались настолько плавно и легко, что у зрителя порою не оставалось сомнений в последующих шагах героев, и пусть они даже и разойдутся каждый своей дорогой, их действия не будут на корню отличаться от того, чем они занимались, составляя единую команду. Проще



говоря, герои сериала всегда доказывали зрителю то, что они все еще являются для них единой командой, умеющей чётко, грамотно и со вкусом выполнять свою работу, какой бы она ни была.

Но вот наступил 2001 год, и на огромных билбордах, разбросанных по всей территории Японии, появляется знакомое лицо в окружении двух соблазнительных, но не безопасных девушек. Давайте подойдем к рекламному щиту поближе и прочитаем надпись...

### «Ковбой БиБоп: Достучаться до небес»

Моментально напрашивается вопрос: «Римейк?». «Однако, подождите. Вот этой девушки с пистолетом и с военной осанкой, у которой грозный, но в то же время женственный взгляд, по-моему, в сериале не было. Неужели полнометражное про-



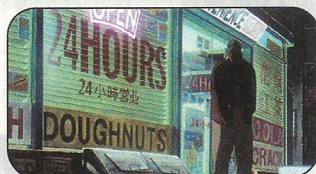
должение? Неужели они опять вместе? Или нет... Пойдите,



ведь они в двадцать шестой серии разошлись каждый своей дорогой! А кто режиссер? Синьитиро Ватанабэ?!

### Сюжет

Мартс, 2071 год. Вот-вот наступит Хэллоуин. В это время по улицам начинают ходить ря-



женные и выпрашивать сладости у домохозяек, украшающих свои дома тыквенными головами. И вот в это самое время на красную планету, изрядно колонизированную и приспособленную под новый анклав, с минуты на минуту должно обрушиться несчастье, масштабы которого сопоставимы лишь с глобальным геноцидом всего человечества.

Но это всего лишь финал истории. А началась она ещё задолго до того времени, когда мегакорпорации, работая на правительство, только-только набирали обороты и гигантская



машина под названием «Военное Превосходство» подминали под себя не только технологии, но и человеческие жизни.

Всё началось на Титане – планете, специально приспособленной для военно-полевых испытаний новейшего оружия. Это история человека по имени Винсент Валаджу. Он стал единственным, кто сумел выжить после встречи с дьяволом, созданном руками человека. Он стал пустым сосудом, утратившим память и рассудок. Его тело – всего лишь брэнная оболочка, не позволяющая его душе, в глубине которой ещё

дышит «огонёк человеческого тепла», вырваться на свободу и обрести покой.

### Послесловие

Как известно, в пёстрой радуге Музыки есть такой стиль, как Джаз, в котором выделяют



особое направление – «бибоп». Музыка эта, безусловно, редкая и по-своему стильная. И уж если ты назвал картину «Би-Боп», то под стать названию нужно делать и героев. Однако, как гласит народная мудрость, всё новое – это хорошо забытое старое, и посему авторы, а вернее главный дизайнер персонажей, после прочтения сценария, зайдя с готовыми эскизами в кабинет режиссера, сказал, что персонаж Спайка Шпигеля – это персонаж японского актёра Ysaki Matsuda, после чего продемонстрировал свои наброски.

В одном из интервью Ватанабэ упомянул, что игру этого



актера он сильно любил, еще когда был подростком, поэтому в какой-то степени Спайк – это Matsuda. Но чуть позже главный дизайнер признался, что ему самому, да и Ватанабэ, не хотелось в образе Спайка полностью копировать актёра Ysaki, поэтому они решили ограничиться лишь манерой появления на людях, стилем причёски и небольшой стили-



тикой в его одежде. Плюс ко всему, описывая персонажа, Ватанабэ сказал: «Спайк, по большому счёту, чуть больший пофигист и в какой-то мере умеренный раздолбай, который любит изрядно выру-



гаться матом, но при встрече с дамами начинает вести себя в высшей степени интеллигентно. Ведь за его плечами прошлое с не очень-то приятным названием «Мафиозный синдикат».

«А вот что касается появления Эд – девчонки хакера, – это довольно-таки забавная история, – говорит главный дизайнер. – Изначально она планировалась как парень, ведь парни больше пристрастны к компьютерам. Но когда под самым концом утверждения персонажей мы взглянули на расклад сил и баланса – «муж-



чина или женщина», – то поняли, что перевес у нас получился в сторону мужчин. Поэтому мы решили из Эд сделать девушку. Плюс ко всему, когда я прорабатывал её повторно, то мне пришла в голову идея сделать её не просто девчонкой-хакером, а девчонкой, постоянно сующей свой нос куда попало и делающей это не из какой-либо выгоды, а сугубо из любопытства. Что-то вроде маленького котёнка, которому всё интересно. Вот так и вышло, что Эд – это девушка-котёнок, который любит совать свой нос куда попало, ложится спать где попало и ведет себя так, как ведут себя, скорее, кошки, а не люди».



Sova



## ШПИЛЫ

Информационные агентства *Variety.com* и *ComingSoon.net* сообщают, что компания One Race Films, принадлежащая Вин Дизелю, приняла решение о совместной работе с Blur Studio над новым анимационным проектом в стилистике 3D-графики. Этот проект базируется на анимационном короткометражном мультфильме **Rockfish**. Вдобавок, данный проект будет продюсироваться известным партнером компании One Race Джорджем Заком и креативным директором Blur Studio Тимом Миллером.

Вин Дизель в этом научно-фантастическом мультфильме собирается озвучить одного из главных персонажей. Тим Миллер, снявший оригинальную короткометражку **Rockfish**, будет режиссером и в этом проекте. На съемку расширенной версии мультфильма One Race решила выделить не более \$30 миллионов.

Будущий сюжет картины будет вращаться вокруг охотника за «скальными рыбами» (rockfish), который на протяжении истории пытается поймать гигантскую «скальную рыбу», обитающую под землей и час от часу тревожащую планетарных шахтеров.

## ШПИЛЫ

Этим летом Роберт Джордан решил превратить свою популярную новеллу «Колесо времени» в комикс. Специально для этого в качестве отправной точки будущего графического романа он адаптирует для издательства Red Eagle



Publishing приквел «Колеса времени» — «Новая весна».

Источник:

[www.comicbookresources.com](http://www.comicbookresources.com)

## ШПИЛЫ

Как сообщил *Toonzone.net*, компания BCI Eclipse объявила о том, что в ближайшем будущем собирается издать «Хи-



мен и Повелители Вселенной» и «Новые приключения Хи-мена» на DVD. Согласно соглашению с Entertainment Rights, владелец Хи-мена — BCI Eclipse — выпустит вместе с этими DVD и DVD-издание под названием «Десять лучших эпизодов». Также BCI Eclipse сообщила, что, начиная с этих релизов, компания планирует в дальнейшем выпустить мультисборниковые боксы эпизодов «Хи-мен».

## ШПИЛЫ

Агентство *Variety.com* сообщило о том, что Тим Салливан

приступил к написанию сценария к четвертому «Шреку», после того как компания DreamWorks охотно восприняла его идею. Также стало известно, что Дэвид Х. Штайнберг напишет дополнение к «Шреку 2» — «Кот в сапогах». А сценарий «Шрек 3», написанный Питером Сименом и Джеффри Прайсом (авторству этих двоих принадлежит «Как Гринч украл Рождество»), находится пока что



в подготовительной стадии к созданию.

## ШПИЛЫ

В среду 21 апреля в Hollywood Heritage Museum/Lasky DeMille Barn будет показано историческое «домашнее видео», снятое Вардом Кимболом — одним из членов легендарной девятки Уолта Диснея. О чем именно будет повествовать данная анимация, отдельно не сообщалось, но, учитывая опыт и репутацию Варда Кимбола, это будет что-то очень интересное.

Источник:

[www.animated-news.com](http://www.animated-news.com)

## ШПИЛЫ

Как сообщило интернет-издание *LENTA.ru*, знаменитые персонажи мультфильма «Ну, погоди!» теперь принадлежат розничной сети «Пятерочка», владельцами которой является фирма Pyaterochka Holding из Нидерландов. Также стало



известно, что данная фирма уже выделила сорок тысяч долларов на производство новых серий мультфильма, а именно 19 и 20 серии. Написание сценария и съемку мультфильма поручили рос-

сийской студии анимационных фильмов «Кристалл филмз», которая на одной из пресс-конференций заявила, что уже приступила к работе.

Также Pyaterochka Holding сообщила о том, что права на название мультфильма и фразы из него они выкупили у сценаристов советского «Ну, погоди!» и их наследников, а права на персонажей — у режиссера и художника. Эту информацию официально подтвердили сценарист Александр Курляндский и Алексей Котеночкин, сын режиссера Вячеслава Котеночкина, снявшего мультфильм. Напомню, что первые восемнадцать серий «Ну, погоди!» создала студия «Союзмультфильм». Ее художники передали создателям новых серий свои эскизы, так что герои новых серий получатся такими же, как в первых сериях. Голоса умершего Анатолия Папанова, озвучивавшего Волка, и Клары Румяновой, озвучивавшей Зайца, которая также скончалась в сентябре прошлого года, смоделируют при помощи компьютерных технологий. Сюжет новых серий держится в тайне. Премьерный показ намечен, по разным данным, на осень или же декабрь 2005 года.

## ШПИЛЫ

Девятого августа на 62-ом кинофестивале в Венеции



Хаяо Миядзаки получит Золотого Льва за выдающиеся достижения и огромный вклад в мировую культуру. Таким образом, Хаяо Миядзаки стал первым японским режиссером-аниматором, удостоенным такой чести.

Источник:

[www.animated-news.com](http://www.animated-news.com)

Новости подготовили:  
**HappyNess & Sov**



# Peter Chung

Мультипликация – это не просто рассказ по книге.  
Это нечто большее!

Питер Чанг



**П**итер Чанг (Peter Chung) родился в 1961 году в Сеуле (Южная Корея). Ещё с ранних лет его начала привлекать анимация. Даже сидя на уроках в школе, он рисовал ручкой на полях тетрадки короткие мизансценки из недавно увиденного мультфильма. В основном всё действие развивалось у него в голове, но уже тогда он начинал осознавать, что для создания чего-нибудь, напоминающего увиденное на экране, нужно приложить немало усилий и терпения. Как он позже при-

нял ход кадров с процессами логического и образного мышления режиссера, часто за основу к рассмотрению берут сценарий. Шаг за шагом, как и сам режиссер, они пытаются найти то, что видел он, когда просматривал материал по световой палитре, когда комбинировал и игрался с ракурсами камеры, когда собирал воедино игру актёра и всё то, что его окружает.

Как и многие начинающие мультипликаторы, Питер начал с малого, но постепенно, шаг за шагом, он совершенствовал свое умение и разви-

вал с собственным взглядом. И самым сложным в анимации является именно то, что режиссер-мультипликатор, работая над любым из своих творений, должен с лёгкостью разбивать наиболее сложные моменты движения на правильные кусочки, в целом составляющие очень зрелищную картину».

В 2004 году, работая над проектом «The Chronicles of Riddick: Dark Fury» – одной из своих последних работ, Питер, комментируя ее, сделал один немаловажный акцент на то, как должен подходить на се-

изобразили игру (мимику) персонажа вместе с голосовой репликой. Следующим этапом, к которому нужно будет приступить, станет детальное обдумывание. Главное в этом процессе – чётко распределить между художниками прорисовку персонажей на тех или иных сценах. Ведь зачастую бывает так, что одного и того же персонажа художники рисуют поразному. Поэтому, чтобы у вас не вышел казус со стилистическим оформлением (здесь идёт речь о том, что фазы движения в одной сложной сцене могут рисовать несколько



знался, изначально его привлекало само движение персонажа на экране, вернее привлекало то, что он делает. Но со временем, когда он успел поработать над изрядным количеством проектов, таких как «Аeon Flux» и «Аниматрица – Матрикулированный», его начал привлекать не так сам персонаж, как то, насколько гармонично он сочетается с окружающим миром и как он с ним взаимодействует.

Один из родоначальников советского кино, Эйзенштейн, просматривая тогдашние фильмы, как-то сказал: «Художественный фильм – это как единый организм, в строении которого просматривается человеческое начало. В ритме меняющихся изображений можно уловить биение сердца режиссера». И ведь правда: великие критики современного кино, сравнивая монтаж

вал его в нескольких направлениях. Если бегло просмотреть его биографию за период, связанный с анимацией, то первое, что бросается в глаза, – это 1984 год, когда он работал художником по концептам над довольно известным телевизионным проектом «Трансформеры» (его показывали и у нас в стране; вы могли видеть его на ICTV). Именно кропотливая работа художника, заставляющая следить не только за персонажем в целом, а и за каждой его деталью, формировала в нем будущего режиссера. Как-то в одном из своих интервью он сказал: «Анимирование – это полное увлечение движением персонажа, когда ты перестаёшь быть копировщиком, бездумно перерисовывающем кадр за кадром. Ты становишься человеком, который пытается добиться от анимации гармо-

годный день к работе режиссер-аниматор. «Немаловажным фактором подобного рода работы является то, насколько режиссер детально прорабатывает план своих действий, – говорит Чанг. – Изначально не обязательно рисовать сложные бекграунды (фоновые изображения) и делать детальную прорисовку персонажей: достаточно нарисовать сториборд – набросок сюжета в отдельных иллюстрациях, наложить на него голос персонажей и посмотреть, как это всё выглядит. Именно на этом этапе у вас появится возможность избежать некоторых, а может даже и большой части, нестыковок, которые могли бы возникнуть, если бы вы рисовали всё на чистовую. И ещё такие действия позволяют вам не только поиграться с ракурсами камеры, но и покажут вам, правильно ли вы

художников – прим. Sova), режиссеру нужно доверить эту работу людям, стилистика которых практически не имеет отличий. Это, конечно, не все законы, которых должен придерживаться молодой режиссер, но на мой взгляд, они на сегодняшний момент являются одними из основополагающих».

Конечно, столь молодого режиссера-аниматора тяжело назвать классическим мастером анимации или законодателем моды в этом многогранном жанре, но все же та стилистика и тот подход, который он применяет в своих работах, достойны уважения не только со стороны многочисленной аудитории, но и со стороны мэтров, которые в какой-то мере стояли у истоков анимации и в определённом промежутке времени заочно являлись учителями для Чанга.



# Грузило

**В** Интернете есть куча всякого прикольного хлама, а есть и масса умных проектов. Есть такие проекты, которые стоят миллионы и больше баксов, приносящие кучу пользы. Это так называемые проекты распределенного вычисления, где каждый участник на своем компе запускает программку, работающую в фоновом режиме, и она потихоньку считает какие-то полезные вещи – например, ищет лекарство от рака ([www.ud.com](http://www.ud.com)) или ищет сигнал внеземных цивилизаций ([setiathome.ssl.berkeley.edu](http://setiathome.ssl.berkeley.edu)). Есть проекты чисто идиотские. Не будем их называть, а то их создатели могут обидеться и преследовать нас по закону и без.

Есть проекты более впечатляющие, чем даже поиск внеземного разума: разум иногда и на Земле найти сложно, а разум вне Земли – это просто иголка в океане (я бы искал в первую очередь на орбитальных станциях). А вот такой проект, как [Gigapxl.org](http://Gigapxl.org) вообще убивает наповал. Приятно, когда какие-то продвинутые вещи очевидны. А здесь видимость результата и стала основной задачей проекта. Как можно догадаться из названия ресурса, серьезные люди занялись

съемкой видов и панорам с разрешением 4000 Mpix, что в тысячу раз превосходит решающую способность неплохой цифровой камеры! В результате работы была собрана галерея, часть которой выставлена на показ на этом самом сайте. Вот, зацените – этот человек парит на парашюте над Torrey Pines State Beach – это сильно уменьшенная копия. Насколько сильно уменьшенная – сейчас поймете.

Фото 1 внизу – это такой пляж где-то в Калифорнии. На сайте вы можете найти еще такие картинки. И вот в чем прикол этой картинки. Вы видите, справа смутно угадываются флажки? Под ними, на склоне скалы, сидит три мужика. И вот их изображение, если смотреть на картинку в оригинальном размере – вот они, один с подзорной трубой, смахивающей на телескоп, и двое с биноклями (фото 2).

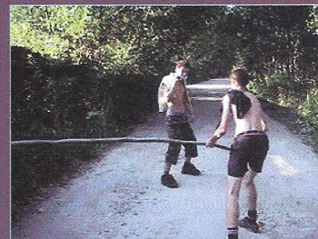
И что они там выглядывают, далеко внизу? Ха! А вот, как оказалось, парашютист парит над известным в San Diego пляжем под названием Black's Beach, где постоянно тусуются огромная толпа натуристов. Вот они что делают, эти дядьки! Они на голых заглядываются! Спасибо [Gigapxl.org](http://Gigapxl.org), определил извращенцев!

Чем замечателен сайт [www.podzemka.net](http://www.podzemka.net)? Это действительно продвинутый ресурс, где много всего написано по поводу таких разных и нелюбимых толпой направлений музыки, как, например,



инди и панк. Альтернатива на этом сайте просто рулит. Тут можно найти рецензии (то есть обзоры) разных музык, анонсы альбомов и выступлений групп от самых известных до (по мировым меркам) чуть ли не дворовых, но заслуживающих внимания.

И еще примечателен этот сайт тем, что приютил у себя Идиотов. Идиоты – те же самые Jack Ass, только вместо



Стива О тут самые простые русские хлопчики. Поясняем для тех, кто не в курсе: ребята занимаются тем, что купаются в помоях, бегают с голыми задками по шоссе или даже обмазываются мороженым по 0,99 в «Макдоналдсе» на глазах у офигевших посетителей. Кроме как «идиотизм», все это



не назовешь. Вот они и есть Идиоты. И их дом – [idiots.podzemka.net](http://idiots.podzemka.net).

Прежде чем смотреть, чем они там занимаются, вспомните, что делать глупости – глупо, жизнь – одна, а последствия переломов и травм черепа не проходят никогда. Вы готовы? Нет-нет, подождите! Вспомним также, что опре-

Фото 1

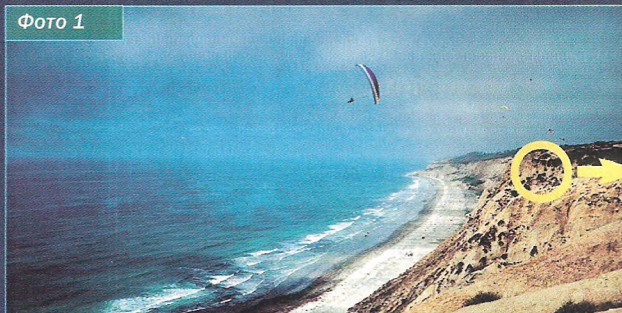


Фото 2







деленные вещи могут быть расценены как хулиганство, и отвечать за них придется по всей строгости... А за фокусы в ресторанах и пунктах массового приема пищи можно получить туманов от людей, которые пришли спокойно принять пищу (они массово пришли, а вы, соответственно, можете массово получить). Готовы? Тогда – просим. Сами хозяева сайта не рекомендуют на него заходить лицам, не достигшим 18 лет.



Вообще, «Идиоты» – не единственная банда, мающаяся такой фигней. Есть целый портал [jackass.ru](http://jackass.ru), где есть ссылки (Топ 100) на подобные банды, и «Идиоты» занимают в нем всего лишь шестнадцатое место. Первое место занимает сайт, который, кстати, на момент написания статьи дефейснули хакеры из группы, название которой называть в печати запрещено законом. Нет, не из-за того, что это пропаганда хакерства – мы честно признаем, что хакеры, которые делают дефейсы – преступники. Закон такой есть. Просто конкретно у этой группы название нецензурное.

А если вы не знаете, что такое дефейс, то тут мы вас тоже просветим. Дефейс – это изменение злоумышленниками главной страницы какого-нибудь сайта. Дело очень популярное в среде хакеров, и за их «подвигами» постоянно следят специально созданные для этого сайты – вот этот, например [deface-zone.info](http://deface-zone.info).

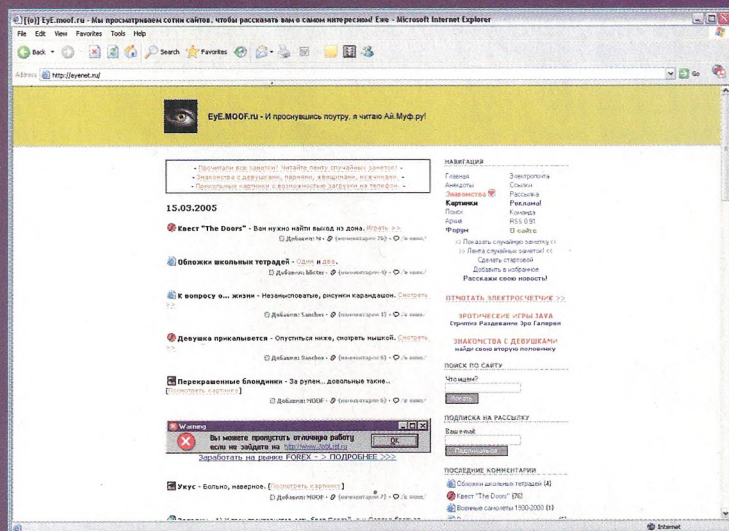
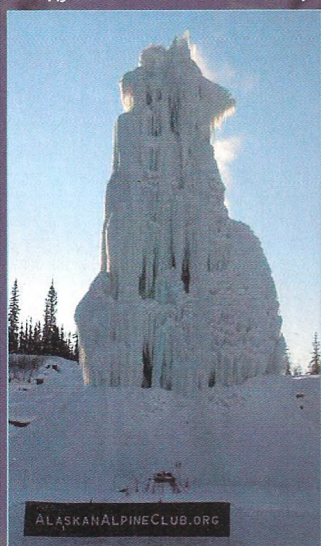
Проект немного более безумный и глупый называется «Ледяная Стена» – IceWall. Этим видом изврата занима-

ется горный клуб на Аляске. И по этому адресу – [www.alaska-alpineclub.org/IceWall/Ice-Wall.html](http://www.alaska-alpineclub.org/IceWall/Ice-Wall.html) вы можете найти массу таких ледяных сооружений. Весь прикол в том, как их делают.

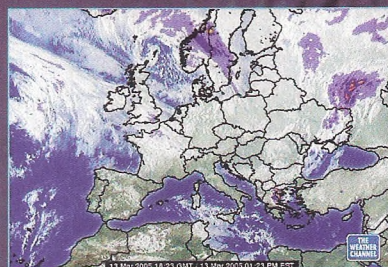
Для изготовления хорошей, внушительной стены, вам нужен как минимум один шланг (и водопроводная труба) и много везения в виде заморозков. На Аляске этим чудным видом искусства занимаются при температуре -50 градусов. Так вот, вы из закрепленного шланга запускаете струю воды (водоканал потирает руки и снимает показания со счетчика воды) и ждете, пока вода замерзнет. Причем замерзает не только сам шланг с водой внутри, но и та вода, которая набегала из него – получается такая себе торчащая вверх сосулька на внушительном ледяном основании. После этого вы берете еще один шланг (или выдергиваете из сосульки уже использованный) и снова пускаете воду. Задача состоит в том, чтобы сделать ледяную гору как можно большего размера и наиболее причудливой формы. Как на этой фотке, например.

Мы бы сказали: не повторяйте это дома или, например, – берегите воду! Но все это бессмысленно по двум причинам: первая – пришла весна, вторая – все равно у нас таких морозов не бывает, а дворники – злые.

А чтобы подгадать время, когда такой фокус все же можно будет проверить хоть в небольших масштабах, рекомендуем воспользоваться пер-



воисточником почти всех иностранных прогнозов погоды – сайтом [weather.com](http://weather.com). Тут можно найти прогноз для крупнейших городов на 10 дней (а для иностранных – и на месяц), а кроме того, посмотреть на снимки со спутника (изображение воздушных потоков в движении),



на которые ссылаются многие крупные метеорологические службы всего мира.

Вы спросите: а где вы находите такие прикольные ссылки? Мы их, конечно, рожаем. Это и коню понятно. Но если вы хотите воспользоваться более простыми методиками выявления интересных ресурсов, то можете попробовать поис-

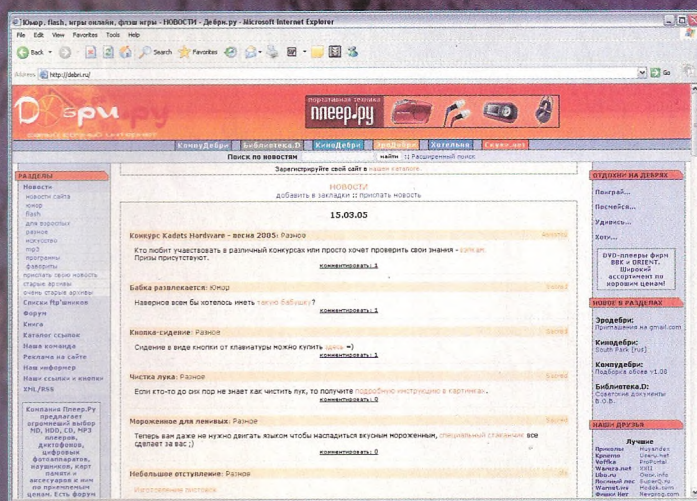
кать ссылки в блогах и подобных страничках.

Например, русский ресурс [Debri.ru](http://Debri.ru) – здесь можно найти ссылки, которые ведут на странички, рекомендуемые ну просто всеми блоггерами! Таких ресурсов немало, полагаете по ссылкам, попробуйте.

Ресурс со ссылками на интересные и просто прикольные картинки – опять же на русском языке – [Eyetet.ru](http://Eyetet.ru). Тут и комментировать нечего.

И напоследок один стопудово полезный ресурс: [tenet.narod.ru/mythos.htm](http://tenet.narod.ru/mythos.htm).

Здесь разоблачают мифы. Вы думали, что Земля вращается вокруг Солнца? Вы уверены, что Америку открыл Колумб? Вы знаете, что мыши любят сыр? Вы считаете, что вегетарианство – супер, и есть мясо вредно? Вы говорите, Ева сорвала яблоко в Эдемском саду? Я вас умоляю, просто зайдите на этот сайт! И не кипятите себе мозги.









# 108700

Наберіть код лого/мелодії, що подобається, та відішліть на номер 108700; вони будуть відправлені на Ваш телефон!



## МОБІЛЬНІ РОЗВАГИ ДО ВАШОЇ УВАГИ



Більше 100 000 одиниць контенту чекають на Вас

на нашому вебсайті

КОЛЬОРОВІ ЗАСТАВКИ

[www.logizmo.com.ua](http://www.logizmo.com.ua)





# 108700

Наберіть код лого/мелодії, що подобається, та відішліть на номер 108700; вони будуть відправлені на Ваш телефон!



## МОБІЛЬНІ РОЗВАГИ ДО ВАШОЇ УВАГИ



Більше 100 000 одиниць контенту чекають на Вас

на нашому вебсайті

ГРАФІЧНІ ПОВІДОМЛЕННЯ

www.logizmo.com.ua





# 108700

Наберіть код лого/мелодії, що подобається, та відшлітьте на номер 108700; вони будуть відправлені на Ваш телефон!



## МОБІЛЬНІ РОЗВАГИ ДО ВАШОЇ УВАГИ



Більше 100 000 одиниць контенту чекають на Вас

на нашому вебсайті

СЮРПРИЗ ДЛЯ ТЕБЕ - HOT GIRLS

[www.logizmo.com.ua](http://www.logizmo.com.ua)



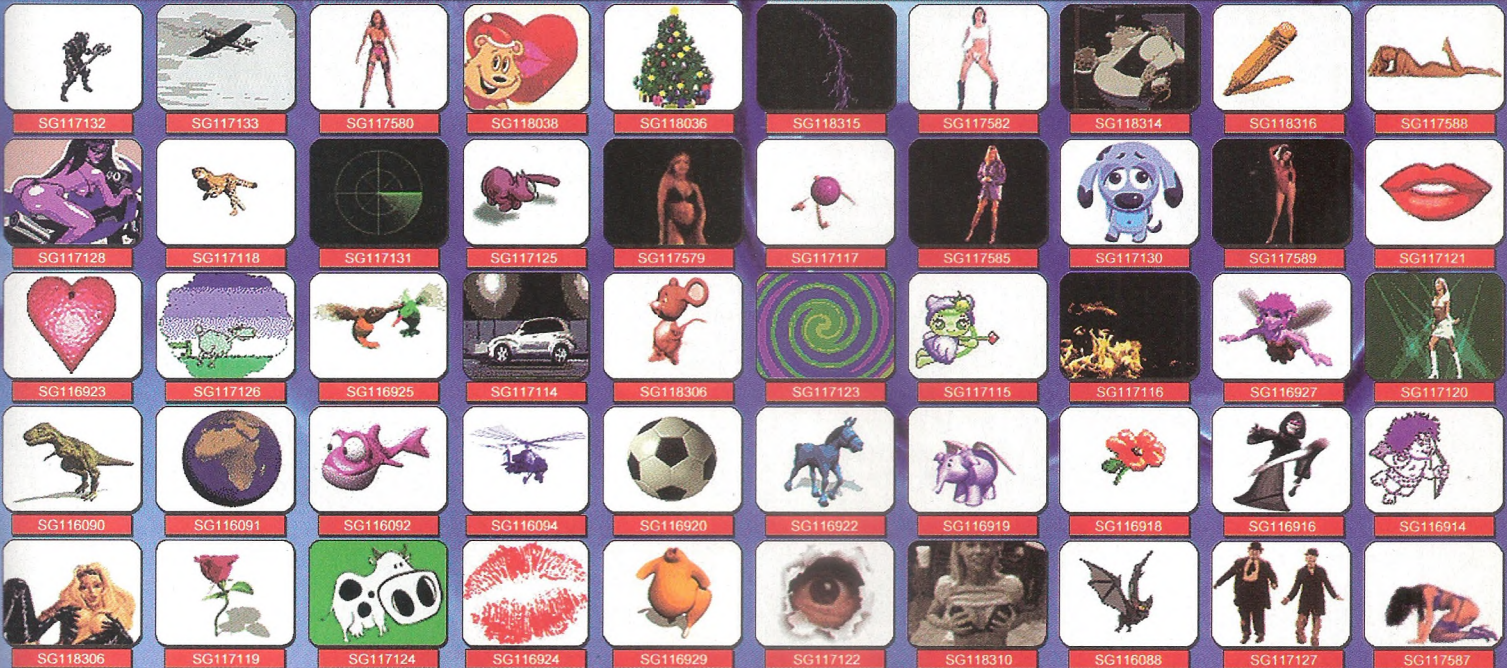
### GIRLS FROM GAMES



### КОЛЬОРОВІ ЗАСТАВКИ З КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР



### АНИМАЦІЯ



ЗАВАНТАЖИТИ

ПОСЛУГИ ЛОГІЗМО ПІДТРИМУЮТЬ ТАКІ МОДЕЛІ ТЕЛЕФОНІВ

Відправте код обраного лого/мелодії на номер 108700. Поліфонічні мелодії, кольорові заставки та анімаційні повідомлення завантажуються через WAP. (Для завантаження поліфонічних мелодій повинні бути активовані та настроєні послуги WAP). Для абонентів Київстар - 468 0 465, для абонентів УМС - 240 0000. У випадку помилкового замовлення послуга вважається наданою.

ЧОРНО-БІЛІ ЛОГОТИПИ, МОНОФОНІЧНІ МЕЛОДІЇ ТА ГРАФІЧНІ ПОВІДОМЛЕННЯ сумісні зі всіма моделями **NOKIA**, крім 3110, 8110, 5110. **SAMSUNG**: D410, D500, C110, C200. **SONY-ERICSSON**: K500i, K700i, Z200, Z600. КОЛЬОРОВІ ЗАСТАВКИ, АНІМАЦІЯ сумісні з моделями **NOKIA**: всі моделі з кольоровим дисплеєм. **MOTOROLA**: C350, C450, C550, T720i, V150, V300, V500, V600. **SAMSUNG**: C100, C110, C200, X100, X450, X600, D410, D500, E700, E715, S500\*, T500\*. **SIEMENS**: M55, S55, SL55, C60, C62, MC60, A60, SX1. **LG**: G7100, G5400. **PANASONIC**: X70, GD87. **SONY-ERICSSON**: K500i, K700i, Z200, Z600. ПОЛІФОНІЧНІ МЕЛОДІЇ сумісні з моделями **NOKIA**: всі поліфонічні моделі. **MOTOROLA**: C350, C450, C550, T720i, V150, V300, V500, V600. **SAMSUNG**: A800, C100, C110, C200, X100, X450, X600, D410, D500, E700, E715, S500. **SIEMENS**: A55, S55, SL55, C60, C62, MC60, A60, SX1. **LG**: G7100, G5400. **PANASONIC**: X70, GD87. **SONY-ERICSSON**: K500i, K700i, Z200, Z600. ЖИВІ ЗВУКИ сумісні з моделями **NOKIA**: 3200, 3300, 3650, 3660, 5140, 6230, 6600, 6810, 6820, 7200, 7600, 7610, 7650, 7700, N-Gage, N-Gage QD. **SONY-ERICSSON**: K500i, K700i, T226, T230, T300, T310, T610, T630, T637, S700, P800, P900, Z500, Z600. \* не підтримують анімацію.

Відправте SMS-повідомлення з кодом обраного контенту на номер 108700. Дочекайтесь отримання повідомлення, що буде доставлено на Ваш телефон через деякий час. Ціна - 8,60 грн. з ПДВ за 1 SMS-повідомлення.

Контент-провайдер  
ТОВ ЕСПАРТ  
м. Київ, вул. Санжарівського, 73

УМС: Пн-ч, Державна серія АА - 720189 від 29.12.2004р.  
Київстар: Пн-ч, Державна серія МС № 001903 від 12.04.2001р.



# ХИТЫ ВЫСТАВКИ CeBIT 2005



## Intro

Немецкая выставка CeBIT проходит в Ганновере год за годом, привлекая все больше внимания пользователей разнообразных цифровых, коммуникационных, мультимедийных, игровых, бытовых и прочих призмасов. Дело в том, что CeBIT – крупнейшая отраслевая выставка в мире. До появления выставки Exro 2004 CeBIT вообще была самой большой выставкой среди всех прочих. Масштабы CeBIT поражают, количество участников и посетителей – подавляющее. В этом году выставка открылась 10 марта и на несколько дней привлекла внимание всех ИТ-энтузиастов мира. Здесь было представлено 6270 фирм-участников из около 70 стран мира. На выставке было более 480 тыс. посетителей. Повторяю буквами – четыреста восемьдесят тысяч. Без малого – полмиллиона.

Нас выставка привлекала в первую очередь своим тур-

ниром в рамках комплекса мероприятий WCG, краткий обзор которого вы найдете в рубрике «Службачка». Но кроме турнира на выставке было огромное количество разных прикольных и реально крутых технологических новинок, о которых мы не можем не рассказать. И вот мы делимся с вами самой свежей инфой из мира железа – игрового, компьютерного, аудио и видео.

## Albatron

Тайваньская компания Albatron Technology представила на выставке целый ряд всеческих образцов оборудования и решений. Ведь кроме материнских плат, видеокарт и кучи всяких других «железных» штук компания делает еще одну навороченную программу – Albatron Dr. Speed. Эта утилита предназначена для разгона, поэтому сразу предупреждаем – изготовители оборудования не дают гарантию на технику, подвер-



гающуюся разгону. Прочитали, усвоили, а теперь к сути.

Основное окно «гонялки» показывает три параметра – напряжение процессора, температуру оного и скорость кулера. Для начинающих оверклокеров есть режим Easy, в котором можно попробовать разогнать по-простому – не вдаваясь в подробности как и что происходит. Если вы – продвинутый оверклокер, то можно гнать по-крутому: в меню Advanced

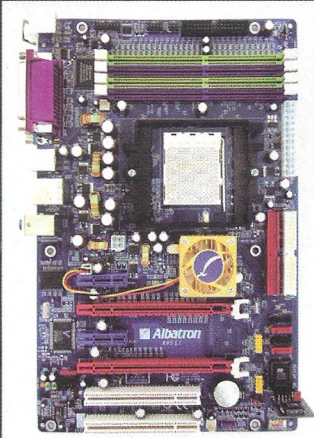
можно выбрать напряжение, подаваемое на разные компоненты системы (процессор, память, AGP и северный мост). В общем, такое себе средство «гнать беса» на материнке.

Совсем недавно мы рассказывали о том, что такое SLI и с чем его подавать к столу. Это, грубо говоря, способ воткнуть в материнку аж две видяхи, разделяющие между собой нагрузку на видеоподсистему и работающие из-за этого быст-

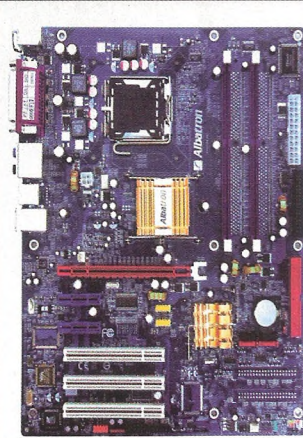


Технология SLI в исполнении Albatron





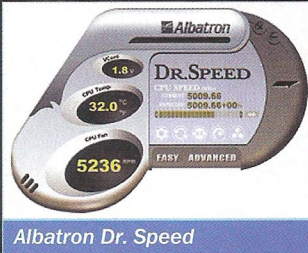
Albatron K8SLI



Albatron PX915PL PRO

рее. Новая материнка Albatron K8SLI предназначена для подключения именно двух видях и повышает производительность в 1,7 раз! Она рассчитана на работу с процессором Athlon 64 и показывает действительно отличные результаты – на это можно было посмотреть на стенде компании.

Для адептов марки Intel у компании тоже имеются решения. Это, например, Albatron PX915PL. Эта материнка построена, как можно догадаться, на чипсете i915PL, что добавляет системе кучу всяческих радостей. Вот, к примеру, он в этой матери поддерживает



Albatron Dr. Speed

две планки памяти стандарта Dual Channel DDR и видеокарту PCI-Express x16, у которой пропускная способность в четыре раза выше аналогичного показателя у карт AGP 8x.

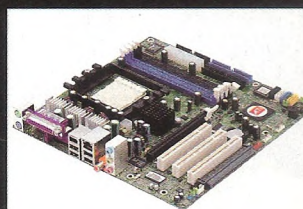
Что касается видях, то на выставке компания рассказывала о преимуществах анонсированной в декабре прошлого года серии карт TC6200, которые работают на мощном графическом проце от nVidia – GeForceTM 6200 GPU с технологией TurboCache.

## ATI

Эту компанию все знают как производителя убойных видео-процессоров Radeon, с которыми разработчики рекомендуют

играть в добрую половину всех самых новых игрушек. Мнения разработчиков разделились: половина рекомендует Radeon и заточивает под него свои произведения, а другая половина – советует GeForce и пишет игры так, чтоб они с наибольшей производительностью работали именно на них.

Вы можете прочитать в рубрике «Clubника» о том, что даже WCG теперь проводится и на мобильных телефонах: в рамках CeBIT прошел чеп Euro WCG 2005, на котором была одна игра для мобил. И именно для таких обезбашенных геймеров, жаждущих играть всегда и везде, сориентировалась ATI. На выставке компания анонсировала свои мега-решения для мобильных телефонов – Imageon 2282 и 2182. Это уже не видео-, а медиа-процессоры, дающие возможность улучшить видео и аудио на телефонах и даже сделать из мобилы цифровую камеру. С Imageon можно будет использовать не политональные и даже не MP3 мелодии, а трехмерные мелодии с качеством аудио на CD. В процессоре вложено много возможностей, одна из которых – поддержка всех самых популярных в индустрии стандартов мультимедиа – AMR, AAC, MP3, Real Audio, WMA и MIDI.



Ati Radeon Xpress 200

Среди новинок для PC-геймеров ATI представила самый мощный чипсет для платформы Intel, поддерживающий DirectX 9. Это набор чипов Radeon Xpress 200, который можно использовать с процессорами Intel под Socket 775. Чипсет поддерживает PCI Express, память DDR2 с частотой до 667 МГц и, конечно же, тот самый DirectX 9. Материнку с этим чипсетом уже предлагает компания ASUS – это модель P5RD1-V.

## nVidia

Один из двух крупнейших производителей видеопроцессоров, компания nVidia, на выставке CeBIT была ATI самым большим имеющимся у нее в запасе молотком – SLI. Эта технология запатентована nVidia, и компания пытается из нее выжать максимальные выгоды для себя. Среди таких «убойных» продуктов компания показывала на CeBIT набор системной логики для материнских плат для платформы Intel – nVidia nForce4 с поддержкой SLI. Это решение даст возможность использовать две мощнейшие видеокарты и поднимать производительность в требующих мощного видео приложениях более чем в полтора раза.

Еще компания представила новый флагман своей линейки видеопроцессов. Это серия видео-



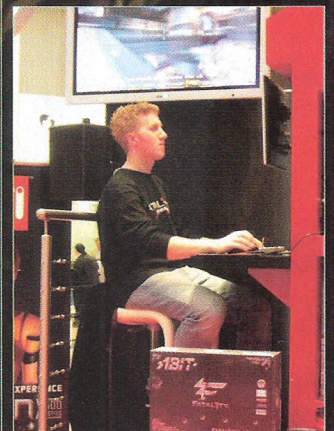
nVidia GeForce 6

контроллеров nVidia GeForce 6, в которой были представлены GeForce 6800 Ultra с поддержкой 512 Мб видеопамати и GeForce 6200 для AGP с технологией TurboCache, позволяющей не использовать память видеокарты как «пропускной пункт», а работать напрямую и с системной памятью. Обе карты поддерживают шейдеры версии 3.0 (DirectX 9.0). Естественно, обе видяхи рекомендуются тут же включить с применением SLI-материнок.

## Abit

Компания ABIT известна в геймерском мире (кроме того, что она делает массу классного оборудования) тем, что сдружилась с легендой киберспорта Джонатаном Венделом, которого все знают по его нику Fatal1ty. Об этом ниже, а пока о том, что интересного компания показала на выставке (помимо самого Вендела ©).

Компания разработала технологию управления компьютерной системой, которую назвала µGuru. Теперь все функции компа легко доступны, и настройки с этой технологией ме-



Fatal1ty на стенде Abit

няются в момент. Экстремальные геймеры смогут разогнать комп, следить за параметрами системы, управлять ими просто и даже элементарно. Крайне удобно, скажу я вам.

Также компания показала полную линейку материнских плат «SLI-ready» – материнок с поддержкой SLI.

И теперь о том, что касается геймерского движения: компания ABIT объявила о старте игрового турнира ACON – узнать о нем подробнее можно на сайте [www.acon5.com](http://www.acon5.com). Турнир пройдет в 150 городах во Франции, Великобритании, Японии, Турции, Малайзии, Австралии, Италии, Польше, Кореи, Китае, Германии, США, Гонконге, а также в странах Бенилюкса и Скандинавии. Из бывших стран СНГ в программу чепма включена только Россия.

Вернемся к Fatal1ty. Это – легенда геймерского сообщества. Это первый про-игрок в мире. Это девятикратный чемпион мира. И все это –





Logitech Premium USB Headset 350

Джонатан Вендел. В сотрудничестве с ним компания ABIT создала серию продуктов для геймеров под названием ABIT Fatal1ty Hardware. Во время показа на CeBIT материнки на базе чипсета Intel Fatal1ty AA8XE, и платы Fatal1ty AN8, построенной на чипсете nVidia, на стенде фирмы был устроен небольшой турнир Fatal1ty Shootout. Выигравшие у этого монстра в пятиминутном поединке получали призы ☺. Вообще-то, призы раздавались не за победу, потому как потенциальных призеров со всего мира знают все, и хоть пересчитать их пальцев не хватит, их имена на листке бумаги поместятся свободно, еще и место останется.

## Logitech

Исключительно для любителей раллийных симуляторов, а точнее даже исключительно для фанатов Gran Turismo 4, компания Logitech выпустила специально разработанный комплект под названием Driv-

ing Force Pro Wheel. Все знают, что Logitech – компания, умеющая делать разные манипуляторы. Но этот ей удался просто отлично.

К выходу игры Gran Turismo 4 на PlayStation 2 компания приурочила выход этого комплекта – руль с ручкой переключения передач и педалей. Руль поддерживает систему Force Feedback, при этом он еще и поворачивается на 900 градусов – как настоящий! Раньше рули могли поворачиваться всего лишь на 300 градусов, то есть делать неполный круг. С этим же рулем вы сможете сделать 2,5 оборота.

И если рулем пользуются не многие, то мышкой – практически все. Специально для всех геймеров компания Logitech сотворила очередную мега-мышку Logitech MX518, которую и представила на CeBIT-2005. Это геймерский манипулятор, скользящий по поверхности коврика без шума и трения, с регулируемым разрешением, которое

можно установить в 400, 800 и 1600 dpi! Мышка использует не восьмимбитный стандарт передачи данных, а 16-битный, что дает возможность передавать вплоть до 8000 бит в секунду. К слову, с помощью программного продукта Logitech SetPoint можно выставить целых пять показателей чувствительности в диапазоне от 400 до 1600 dpi.

Как мы уже писали в обзоре гарнитур в этом номере, гарнитуры нынче – не понты, а необходимость. Вот и компания Logitech представила на выставке новые гарнитуры для геймеров: модели Logitech Premium USB Headset 350, Logitech Stereo USB Headset 250, Logitech Premium Stereo Headset. Как ясно из названия, первая и вторая – это цифровые гарнитуры с интерфейсом USB, которые легко подключаются и сразу начинают работать. Последняя подключается к разъемам микрофона и наушников. Все три гарнитуры сделаны с таким расчетом, чтобы максимально снизить посторонние шумы, доносящиеся до ушей геймера.

## AOpen

Довольно популярная у нас в стране компания AOpen в числе своей продукции показала на CeBIT очень интересные экспонаты. Как вам, например, такая штука: клавиша KB-922, которая используется для интернет-телефонии, для чего в ней встроен микрофон, наушник и порт USB для подключения чего-нибудь еще? Круто! Однако это, в общем-то, не геймерский продукт. Еще одна такая интересная феня – компьютерная мышка с генератором отрицательно заряженных

ионов, впервые в индустрии созданном AOpen. Люди, заботящиеся о своем здоровье, приобретают такие генераторы, подключают их к сети и прутся. А эта компания решила сделать так, чтобы не нужно было покупать и подключать такой генератор отдельно. Он генерирует до миллиона ионов на кубический сантиметр в течение 30 секунд, и эти частицы тут же начинают убивать бактерии и вирусы, очищать организм юзера, укреплять иммунитет и делать много всего такого же полезного.

Но геймеры скорее оценят по достоинству другую вещь: видяху от AOpen, построенную на базе GeForce 6800 Ultra Display, под названием AOpen GeForce 6800 Ultra – DVD512MB. Чип, на котором построена карта, является одним из самых мощных на планете Земля и заточен под игры следующего поколения. Он понимает все существующие инструкции и оснащается полугигом памяти. В этом году это будет самая убойная карта – так говорят в AOpen. Карту рекомендуют для игры в Battlefield Vietnam, Colin McRae Rally 04, Doom III, EverQuest II, Far Cry, Ground Control II: Operation Exodus, Joint Operations: Typhoon Rising, Lord of the Rings, the Battle for Middle-earth, Painkiller, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Unreal Tournament 2004 и Xpand Rally. Ну, вы прониклись.

И еще одна интересная и полезная новинка – Лазерная Мышь (производитель назвал ее именно так, с большой буквы). Laser Mouse – это не та, оптическая мышка, которую все называют «лазерной». Тут используется другой луч с заумным названием (шифруется как VCSEL). Это действительно один из видов лазера, с которым мышка станет работать лучше, нежели оптические мыши до сих пор. Такая «лазерная» мышь более эффективно будет работать на всех поверхностях, включая блестящие, стеклянные, прозрачные пластиковые, желтые, на фотобумаге, на обложках журналов, на бумаге красного и черного цвета, на поверхностях телесного цвета. Эти и другие поверхности не годились для коврика для оптической мышки,



Logitech MX518



Logitech Driving Force Pro





AOpen Aeolus 06800 Ultra

а вот для «лазерной» мышки работа на этих поверхностях не будет проблемой.

## Creative

От создателя Sound Blaster и Sound Blaster Live! Встречайте! Апгрейд вашего саундблестера через Интернет за считанные секунды и без проблем!

Компания Creative действительно решила сделать все правильно. Зачем морочить людям голову и заставлять покупать новую материнку, для того чтобы получить звуковой процессор с более новыми установками? Зачем лезть в разные там BIOS'ы и прочие дела, рискуя запороть маму? С Sound Blaster Live! ADVANCED MB можно обновлять встроенный звуковой процессор через сеть, без проблем и в два нажатия мышки. Небольшая революция в звуке состоялась, и кодеки Analog Devices 5.1 AC97 не требуют ничего сложного для своего обновления.

Кроме того, на CeBIT компания объявила, что Open Audio Library, которую все геймеры знают под названием OpenAL, апгрейдулась – система улучшения звука в играх переросла первую версию и заработала индекс 1.1. Он означает новые для нас с вами возможности: запись голоса в режиме чата в игре, а также возможность контроля и точной подстройки звука для разработчиков игр. Свои поклонники новой системе отбили представители разных девелоперских компаний, в том числе Epic Games, которые полностью полагаются на OpenAL в разработке ядра Unreal Engine 3.

Также компания анонсировала то, что ее аудиопроцессор будет поддерживаться и приставкой Xbox следующего поколения.

## Gigabyte

Жарким выдалось начало марта у компании Gigabyte. Как тут не упариться, когда готовишь к CeBIT такую кучу нового оборудования!

Компания предложила пользователям оценить их новые мамы и видяхи, которые могут дать юзеру все что ему нужно. Это, например, такая материнка, как GA-8I915P Dual Graphic – материнка с поддержкой dual PCI-Express, к которой можно подключить два монитора. «Обратный» вариант этой платы – GA-8N-SLI Royal, материнка, к которой подключается один моник, «питающийся» сразу от двух видях GeForce. Вот она, SLI в действии! Но это для Intel, а для AMD у компании имеется аналогичный продукт – мама GA-K8NXP-SLI, построенная на чипсете nForce4 MCP.

В видеокартах Gigabyte предлагает ряд инноваций. Новые решения и технологии улучшают графику, делают ее более быстрой и усиливают видеоподсистему. На CeBIT были в действии представлены такие технологии, как 3D1 Dual Graphic, Turbo-Force, Silent Pipe и V-Tuner2.

Кстати, эта компания, известная у нас прежде всего как производитель материнок, делает много других продуктов. Например, разные сетевые прибамбасы, компьютерные barebone системы и прочее.



Gigabyte 915p

Среди прочего такая вещь, как PDA-телефон, который был представлен на CeBIT. Это полностью функциональный наладонный комп – PDA, но с функциями мобильного телефона.

## MSI

Сижу я в шапочке с эмблемой MSI на собственной балде. Ну как я в такой шапочке могу забыть про эту компанию?

На выставке кроме шапочек компания показывала (к сожалению, только показывала) новые материнки из семейства MSI Diamond edition. Мама под названием P4N Diamond – это поддержка SLI (причем из него можно переключиться и в обычный режим с одной картой). Очень толковое решение, при котором не нужен переключатель режима SLI: при установке второй видеокарты в соответствующее гнездо материнка сама узнает ее и по вашему желанию может автоматически включить поддержку этого режима, и обе видяхи заработают как одна.

Другая материнка от MSI – K8N Diamond – отличается дизайном: для K8N это шестислойный PCB, в который можно напихать все что угодно. В частности, это дуальный гигабитный Ethernet адаптер на плате. Что тут еще говорить? Силища!

Среди видеокарт от MSI стоит отметить видяху NX6600 Diamond. Эта «бриллиантовая» версия с усиленными компонентами: частота ядра поднята на 33 %, частота работы памяти – на 60 %, и того – общая производительность выросла на 30 %. По словам представителей MSI, NX6600 Diamond – лучшая видеокарта на базе nVidia 6600. Что ж, вполне возможно!

Кроме плат, компания представляла привод MSI DR16-B3 4x Dual-Layer 16x16 DVD±R/±RW Writer. Страшноватенькое название, зато дает исчерпывающее представление о его возможностях! Он может работать как 16x DVD+R или 16x DVD-R и поддерживает режим записи Dual-Layer DVD+R, позволяющий записать на одну болванку не 4,7Гб, а 8,5 Гб.

А еще MSI показывала разного рода портативные проигрыватели мультимедийных файлов. Это, например, MSI

MEGA VIEW 567 – он с помощью звука и встроенного TFT-экрана на 7 дюймов может воспроизводить файлы MPEG1/2/4, DivX3/4/5, Motion JPEG, WMV, MP3, WMA, WAV, JPEG и BMP. Более портативный MSI MEGA STICK 528 – это плеер MP3/WMA, в котором встроены функции радио (и записи радио), диктофона и система обучения языков. Для любителей светомузыки цвет подсветки не один, их аж семь.

## EPoX

Производитель материнских плат EPoX славится своими решениями для всех групп пользователей. На CeBIT компания представила материнки и для нас, геймеров. Как вы уже наверняка догадались, это материнские платы с поддержкой SLI.

Для любителей AMD и предпочитающих Intel у компании есть отдельные решения.

На платформу AMD и процессоры AMD Athlon 64 и 64 FX (вплоть до моделей 4000+) рассчитана материнская плата 9NPA+ SLI, снабженная чипсетом nVidia nForce4 SLI. На ней может быть установлено до четырех модулей памяти DDR и имеются слоты расширения PCI Express x16 (две штуки), PCI Express x1 и три слота PCI. Если возникнет необходимость подключить еще какие-то устройства, в системе имеется десять высокоскоростных портов USB 2.0, два порта IEEE-1394a и даже встроенный гигабитный канал LAN – Cicada CIS8201 1GbE.

Для процессоров Intel предназначена материнская карта 5NVA+ SLI. На CeBIT ее только анонсировали – она должна появиться лишь в апреле. Материнка поддерживает процессоры Intel Celeron и Pentium 4 с частотой шины вплоть до 1066 МГц FSB. На плате может быть установлено до четырех модулей памяти DDR2 с частотой до 667 МГц, количество же слотов PCI и PCI Express такое же, как в модели для AMD. Одно отличие – слотов PCI Express x1 в этой маме не один и не два. Имеется восемь портов USB 2.0 и гигабитный Ethernet адаптер – Marvell 88E8053 PCI-E 1GbE.



# Мега-парад новинок Samsung на CeBIT 2005

**К**омпания, по праву считающаяся одним из лидеров мирового рынка техники, естественно приняла самое непосредственное участие в такой знаменитой выставке, как CeBIT. Если вы читаете этот журнал с самого начала, то вы уже прочитали мини-обзор чемпа Euro WCG 2005, который прошел на CeBIT в этом году. И если вы еще не поняли, то чеп от начала и до конца прошел под знаменами Samsung. Так что Samsung для геймеров стал самой важной компанией на выставке. А что касается продукции Samsung, то тут можно было найти все что угодно – от мониторов и телевизоров до мобильных телефонов, принтеров и домашних кинотеатров.

Основная идея, объединяющая всю продукцию компании, привыкшей задавать тон в мире техники, – это объединение всех разрозненных ранее электронных приборов в единую систему, образующую так называемый «цифровой дом». Теперь телефон – не просто телефон, а еще и цифровая камера, плеер и диктофон, с которого можно выводить изображение на монитор, который теперь еще и телевизор, и распечатывать на принтере, который может печатать не только с компьютера, который теперь не только вычислительная машина, но еще и мозг системы... И так далее.

Интернет-холодильник, DVD-проигрыватель, записывающий нужную вам программу

на болванку и проигрывающий все форматы видео и аудио, цифровые видеокамеры с возможностью по ходу съемки делать эффекты, над которыми в былые времена студия спецэффектов билась ночами, – все это стало уже привычно нам. По крайней мере, это не вызывает смеха, не пугает своей сложностью, не раздражает медлительностью, пробуждает только приятное чувство власти над вещами, способными делать все, что вы хотите. Вся техника Samsung сегодня легко управляется и выполняет все свои функции быстро и четко.

Поэтому давайте проведем небольшую экскурсию по стенду Samsung на выставке CeBIT, чтобы рассмотреть самые яркие экспонаты, хоть их никак нельзя назвать «экспонатами», потому что все они в самом скором времени будут доступны в магазинах вашего города (или, может быть, уже доступны!).

## Камерафон – нечто большее, чем телефон

Телефон с камерой сегодня – самая обычная вещь. И чем дальше, тем лучше снимки получаются с помощью встроенной камеры и больше разных функций выполняет каждая новая модель.

На выставке CeBIT мы ознакомились с новыми камерафонами мобильной связи

третьего поколения. Это в первую очередь телефон с 3-мегапиксельной камерой – SGH-Z700, самый маленький телефон для сетей третьего поколения SGH-Z500 и телефон с улучшенным аудио – SGH-Z300. У нас сети UMTS пока недоступны, но пройти мимо этих телефонов просто невозможно.

С SGH-Z700 можно пользоваться такими услугами связи третьего поколения, как видеотелефон, просмотр потокового видео и передача видеосообщений, причем поворачивающийся экран LCD делает все эти функции очень удобными и легкими в использовании. Не будем рассказывать о тысячах оттенков, MPEG4 и прочих видео-примочках, а также о Bluetooth, IrDA и USB. Добавим только, что телефон с его двумя динамиками поддерживает воспроизведение трехмерного звука. Занавес!

Самый маленький телефон для сетей 3G – SGH-Z500 по размерам просто супермаленький, 89x44x24,5 мм. Жутко удобный, несмотря на размеры он тоже поддерживает кучу интерфейсов, видеотелефонию и прочие приамбасы.

А меломанская модель – SGH-Z300 – имеет встроен-

ный MP3-плеер, поддерживает 3D-звук и многие из прочих приколов двух предыдущих моделей.

Но нам, конечно, ближе телефоны, способные работать не только при поездке за границу, где уже есть сети третьего поколения. Нам интереснее те модели, которые завтра будут в продаже и с которыми мы будем выглядеть на все 100!

В общем, давайте посмотрим на свежие модели для сетей GSM, представленные на CeBIT-2005.

На стенде нас заинтересовали две модели: SGH-D600 с 2-мегапиксельной камерой и SGH-E720 – камерафон с музыкальными примочками.

Телефон SGH-D600 – крайне стильная штука, ее изящный корпус напичкан самой современной электроникой. Первый приколот: камера в этом телефоне не просто так – к ней прилагается встроенная вспышка. Телефон поддерживает возможность видеозаписи и отправки видеосообщений. Видео также можно передать на телевизор (!), можно положить на экран телефона в виде обоев, использовать его в качестве ID-абонента. В камерафоне есть и функция распознавания голоса. В общем, стоит просто перечислить функции этого телефона, чтобы вы поняли всю его крутизну: два динамика, поддержка MPEG4, MP3, Bluetooth, USB, поддерж-





ка e-mail, съемные карты памяти и многое другое. Это – флагманская модель телефона от Samsung на этот год.

Миниатюрный SGH-E720 (размеры 90x45x23 мм при весе 90 г) – это тем не менее отличный и многофункциональный камерафон. В SGH-E720 встроена 1,3-мегапиксельная камера со вспышкой с функциями съемки собственного портрета, multishot и 4-кратным цифровым зумом. С этим телефоном можно записать и проиграть видеоролик, а также загрузить в память телефона музыку – для этого есть целых 88 Мб памяти. О поддержке JAVA, Wap и прочих уже стандартных опций говорить даже не стоит.

Но если всего этого для вас мало, то посмотрите на SGH-i300 – смартфон со встроенным винтом на 3 Гб! Ясное дело, что в телефоне имеется камера (также 1,3 Мpix). Тут крутится ОС Windows Mobile, и это почти что компьютер. Так что, понятно, он поддерживает все те функции, о которых мы рассказывали, описывая все предыдущие модели ☺.

## Телевизоры-мониторы

Раньше было так: покупаешь телевизор и используешь его как телевизор, а монитор – только как монитор. Позже стало возможно подключать к компу телевизор, а также впаивать в комп видеоприбамбасы, позволяющие крутить на мониторе телевидение. Сейчас все смешалось, а скоро все будет еще круче и понятия «телевизор» и «монитор» уйдут из лексикона обычного юзера. Мониторы, наверное, будут использовать только какие-нибудь web-дизайнеры и художники, а все остальные будут юзать один прибор и для просмотра телевизионных программ, и для игр на компе.

Что самое важное в домашнем кинотеатре? Размер картинки! Конечно же, качество картинки и звука не обсуждаются, но размер весьма важен и всегда ставился как первостепенная задача перед создателями домашних кинотеатров. Специально для этого были придуманы сначала проекционные телевизоры, позже – плазменные панели, а теперь все пошло еще дальше. Плазменные пане-

ли кушают много электричества (и греются), они тяжелые, разрешение панели оставляло желать лучшего... В общем, самым перспективным экраном оставался LCD TFT экран. Но вот сделать экран действительно большого размера было практически невозможно – размеры матриц сначала ограничивались десятком дюймов. Но сейчас это уже не проблема: компания Samsung на CeBIT

показала самый большой в мире телевизор на базе панели TFT. Попробуйте угадать его размер по диагонали. Думаем, вы не поверите, но это 82 дюйма, то есть больше двух метров! Разрешение этого «телевизора» – 1920x1080 (это соотношение широкоформатного кино – 16:9) и он готов к использованию с телевидением высокой четкости HDTV, которое активно продвигают по всему миру. Самый большой прикол: телевизор элементарно подключается к компьютеру – в нем имеется разъем для подключения к самому обычному PC! Еще не хочется сыграть на таком «телеке» в контру?



Но, конечно, до размеров плазмы этот телевизор не дотянул – куда ему тягаться с представленным здесь же Plasma Display Panel на 102 дюйма – это больше двух с половиной метров по диагонали! Тут же, к слову, представлялся и самый большой в мире DLP TV – модель с размером экрана 72 дюйма. Да, представьте себе – современные проекционные телевизоры уже меньше, чем TFT панели!

Также были представлены на CeBIT и новые модели более традиционных, предназначен-

ных для работы с ПК, TFT-мониторов, только большого размера – с диагональю 46 дюймов. Это широкоформатные SyncMaster 460PN и SyncMaster 400PN. С яркостью 500 кд/м² и реакцией матрицы 8 мс – это настоящие геймерские модели, которые подойдут даже для самых динамичных игр и фильмов. В них может быть опционально встроено два динамика. И несмотря на то что это «мониторы», они поддерживают стандарты телевидения NTSC, PAL и SECAM.

## Мегачать от Samsung

Принтеры нужны не только для того, чтобы печатать рефераты и курсовые, шпаргалки

и прохождения игр. На них можно распечатывать фотографии, графику из Интернета и многое другое. И самые удобные для печати фоток принтеры – сублимационные. Они печатают быстро, качество распечаток сложно отличить от обычных фотографий, они маленькие и стильные внешне, печатают с разных носителей инфы... В общем, это просто круто!

Новые модели принтеров Samsung SPP-2020 и SPP-2040, которые можно было увидеть на CeBIT – именно такие. Причем в SPP-2040 есть даже функция редактирования изображений без ПК. Этот SPP-2040 работает с картами памяти CF I и II, SM, SD, MMC, MS, XD Card и с помощью поддержки Pict-Bridge может печатать непосредственно с цифровых камер, телефонов и цифровых видеокамер. На фотки, отпечатанные на этих принтерах, наносится специальное покрытие, на котором сложно оставить отпечатки пальцев, причем фотки становятся водостойкими и хранятся они будут очень долго. А на SPP-2040 можно, кроме редактирования фоток, еще и про-

сохраненные фотографии и удалять неудачные снимки без ПК, с помощью 2-дюймового экранчика на панели устройства.

Для печати документов и прочих текстовых задач лучше всего подходят лазерники. Персональный лазерный принтер ML-1610 из тех, что долго работают без поломок, отпечатки на них стоят дешево, а места они занимают мало (зато на стенде на CeBIT внимания привлекают много ☺). Скорость печати у этой малютки – 16 страниц в минуту. Кстати, если нажать на кнопку Toner Save, то отпечатки станут еще дешевле – экономия тонера составит 40 %. Причем как его экономят – непонятно, потому что на качестве отпечатков эта экономия не сказыв-





вается. Просто магия вуду какая-то!

### Видео в цифрах

Цифровые видеорежиссеры маленького размера (умещаются в ладони) – просто мечта начинающего кинематографиста. С ними можно записывать важные события и даже делать передачи типа тех, что обзвываются на сайте, описанном у нас в «Паутине» ©. Но мы не советуем использовать настолько классную технику в таких бездумных проектах. Такие цацы достойны более высокого применения.

Погодостойкая камера VP-X110L, снабженная индексом «Sports Cam», выдержит даже падение в грязь. У этой камеры объектив с десятикратным оптическим зумом (куда он там вставили?) и с матрицей на 800 К. И даже дрожащие руки не станут помехой в том, чтобы заснять самый волнующий момент в самом неудобном положении – стабилизатор компенсирует дрожь и снятая картинка будет идеальной. Есть возможность закрепить камеру на шлеме и выделывать разные трюки на скейте, BMX, роликах, сноуборде – на чем угодно! Камера сделана специально для экстремалов.

Сверхкомпактная VP-D6550i DuoCam – это фотокамера с разрешением снимка 2592x1944 и в то же время видеокамера с 800 К CCD и десятикратным оптическим зумом (цифровой зум – вообще 900-кратный!). А для тех, кому интересно заполучить

еще камеру поменьше и полегче, предназначен показанный на CeBIT видеорежиссер Miniket. Это камера VP-M110, она прекрасно справляется с возложенными на нее функциями, и 147 грамм веса тому не помеха.

### Сила звука

На CeBIT можно было увидеть не только ряд MP3-плееров Samsung, но еще и домашние кинотеатры этой компании. Новейшие MP3-плееры Samsung – это целый ряд из шести совершенно разных продуктов; общее у них то, что все они предназначены для, как минимум, прослушивания музыки. А как максимум – некоторые из представленных моделей могут многое ©.

Специально для выставки был подготовлен анонс моделей YH-J70, YH-J50, YP-D1, YP-T8, YP-F1 и YP-W3 – в течение нескольких месяцев они будут доступны на рынке. И могут они действительно разное.

Например, YH-J70 – это мультимедийный проигрыватель MPEG4, OGG, MP3, WMA, Audible, JPEG, снабженный 20 или 30 Гб винтом и 1,8-дюймовым экраном. На нем можно читать тексты, есть

даже возможность запускать некоторые игрушки – надеемся на развитие этого направления ©. Модель YH-J50 примерно такая же, но винт у нее на 5 или 6 Гб. Она легче, но работает в режиме воспроизведения так же целые сутки.

Плееры только для музыки, без возможности проигрывать видео, снабжаются встроенной флеш-памятью – например, модель YP-T8 бывает с объемом памяти вплоть до 2 Гб. В ней есть FM-приемник с возможностью записи, режим диктофона и прочие фишки.

А вот YP-W3 – это мегастильная штучка, сильно отличающаяся по дизайну от всех остальных плееров. Он круглый и в первую очередь выполняет функцию часов – на его мониторе в выключенном состоянии отображается время. Но самый шик

в его эксклюзивном исполнении: в продаже будут доступны экземпляры с отделкой из настоящих бриллиантов, с сапфировым стеклом, а также с элементами белого золота.

Кроме миниатюрных звуковых гаджетов на выставке были представлены и большие домашние кинотеатры – HT-P1200, HT-TWP32, HT-RP16 и AV-R3000. Наиболее интересной нам показалась модель Home Theatre P1200, полностью погружающая зрителя (слушателя) в звук. Полная мощность звуковой системы составляет 800 Вт (130 Вт x 5 каналов + 150 Вт). Работает

кинотеатр с носителями стандартов DVD-Audio, SACD, DivX, DVD-Video, MP3 CD, JPEG CD, WMA CD, DVD-R/RW и CD-R/RW. В общем, вставляя любой диск и смотри или слушай!





# Samsung

## и будущее мультимедиа

**В**о время выставки CeBIT-2005 мы не могли не встретиться с вице-президентом компании Samsung Electronics и руководителем подразделения Samsung Electronics Digital Video Systems Division г-ном Бьюнгул Ю (Byoungyoul Yu), чтобы разузнать у него о том, как происходит слияние компьютерной и бытовой электроники и что нас ждет в будущем. Тем более, что эта возможность была предоставлена только одному украинскому журналу, то есть нам ☺.

*Г-н Ю, в первую очередь мы хотели бы спросить вас о работе подразделения Samsung Electronics Digital Video Systems Division. Чем занимается ваше подразделение?*

Мы предлагаем четыре типа продукции: DVD-проигрыватели, включая записывающие DVD-устройства, видеокамеры, приставки (Set-top Box), такие как ресиверы, цифровые спутниковые тюнеры и другие, а также системы цифрового видеонаблюдения. То, что представляет Samsung на CeBIT, показывает, во-первых, техническую функциональность наших продуктов, во-вторых, средства защиты сигнала, в-третьих – возможности взаимодействия разных устройств.

Во всех наших продуктах мы сталкиваемся с необходимостью объединять разные технологии. Наша продукция призвана помочь в конвергенции, объединении всех цифровых технологий. Например, практически у всех в доме имеется телевизор или родственные продукты, и их владельцы смогут насладиться технологиями домашнего раз-

влекательного центра с помощью технологий от Samsung. Наше подразделение вносит большой вклад в разработку подобных технологий.

*Какие преимущества имеет Samsung Electronics перед другими компаниями, разрабатывающими подобные решения?*

Я думаю, самое главное наше преимущество состоит в том, что Samsung Electronics имеет большой опыт и авторитет в данной области, начиная от разработки и производства микросхем и заканчивая технологиями в области цифрового видео.

*Г-н Ю, каким вы видите ближайшее будущее, особенно если смотреть на объединение электронной бытовой техники и ИТ воедино? Означает ли это конец компьютеров или появление новой индустрии? Как вы считаете? Я не считаю, что информационные технологии обречены, скорее, мы будем наблюдать все большее объединение и слияние технологий и появление новых продуктов, их использующих.*

*Чего нам ждать от компании Samsung? Когда мы увидим новые продукты, объединяющие в себе самое лучшее из области компьютерной техники и потребительской электроники?*

Я не могу говорить обо всех наших планах, но наши продукты уже объединяют такие возможности. Например, вы можете смотреть телепередачи по мобильному телефону, читать с его помощью электронную почту, заказывать продукты, используя холодильник с выходом в Интернет,



и даже смотреть телевизор, не отходя от него. Тяжело даже представить, где находится предел объединения технологий, но очевидно, что этот сегмент развивается чрезвычайно быстрыми темпами.

*Но какие самые яркие примеры таких технологий нас ждут завтра?*

Я хотел бы привести один из самых успешных примеров объединения технологий двух рынков, который уже можно наблюдать, причем здесь, на CeBIT-2005!

Посмотрите: посетители выставки используют телевизионный приемник в качестве дисплея для игровой приставки PlayStation. Тем самым они используют компьютерные технологии, не задумываясь над этим. Еще одним примером подобного успешного объединения является телевизионный приемник будущего со встроенным жестким диском – с ним тоже можно ознакомиться уже сегодня! Вы можете записать любимую программу на диск и посмотреть ее в удобное для вас время. Вы также можете использовать видеоматериал для дальнейшей оцифровки.

Новинки в технологиях записи появляются и развиваются очень быстро.

*В настоящее время мы наблюдаем бум на рынке электроники, использующей жесткие диски и флэш-память. Как будет использовать накопители Samsung?*

Здесь компания использует следующий подход. В качестве технологии хранения больших объемов данных Samsung Electronics использует жесткие диски (HDD), а для хранения меньших объемов применяется флэш-память.

*И последний вопрос: как вы относитесь к тому, что сейчас имеется столько разных форматов DVD? Наши читатели нас спрашивают, как сделать правильный выбор плеера?*

Мы выпускаем мультиформатные устройства, преследуя цель, чтобы наши продукты с равным успехом продавались как на американском, так и на европейских рынках. В отличие от конкурентных продуктов, к тому же, устройства от Samsung являются и многофункциональными. Среди поддерживаемых форматов – DVD-RAM, DVD-RW, DVD+RW. Кроме того, большое внимание уделяется упрощению работы с устройствами. Имея под рукой несколько форматов, потребитель располагает большой гибкостью.



# iRiver H-320 — 20 Гб музыки на поясе



**В** последнее время наблюдается настоящий бум всевозможных mp3-плееров. Так, по данным одной исследовательской компании, каждый десятый американец является обладателем подобного гаджета. Оно и не удивительно — при довольно скромных размерах эти устройства, как правило, обладают весьма впечатляющей функциональностью и позволяют носить с собой целую музыкальную коллекцию. В особенности это касается плееров на жестких дисках.

С одним из них мы и познакомимся. Это модель iRiver H-320 с жестким диском на 20 Гб. Плеер размером с колоду карт собран в серовато-коричневом полированном корпусе, по виду напоминающем кусок гранита. При этом вес плеера — 183 грамма. Комплектация исчерпывающая. Есть даже специальный внешний блок для питания плеера



от комплекта пальчиковых батареек.

Носить плеер лучше во внутреннем кармане куртки или на поясе, в прилагаемом для этого специальном футляре с клипсой, тем более что сделан плеер на основе жесткого диска и потому боится ударов.

Кнопочки плеера едва выступают над корпусом: видимо, для того чтобы они не нажимались случайно. Почти все кнопки, в зависимости от нажатия (обычное или с удержанием),

выполняют разные функции. Есть дистанционное управление, правда, без экрана.

Звучание у плеера естественное и насыщенное, побогаче, чем у его младших флэш-собратьев, о которых речь пойдет ниже. Помимо пятиполосного эквалайзера с шестью предустановками есть патентованные алгоритмы улучшения звука SRS и WOW. На цвет-



ном экране во время воспроизведения отображается название папки, имя исполнителя, название песни и прочая служебная информация. Для отображения кириллического шрифта в настройках плеера необходимо установить русский язык. В целях экономии энергии экран через заданное время отключается.

Питание осуществляется от встроенного литий-полимерного аккумулятора, который заряжается от штатного блока питания или через USB. Заряда хватает примерно на 16 часов воспроизведения. А если переключится в режим FM-приемника, батарей хватит на очень-очень долго!

Дисплей можно использовать для просмотра изображений в формате JPG или BMP, а также для чтения текста. На экране помещается 10 строк по 25 символов. Причем текст можно читать, прослушивая при этом музыку, а вот с картинками этот номер не пройдет...

Такой плеер логично использовать в качестве внешнего USB-винчестера, благо, места достаточно. Причем подключиться можно и по USB 1.1, и по USB 2.0 (не забывая перед отключением плеера от компьютера нажать Safely Remove Hardware). Собственно, сам этот плеер — по сути, миниатюрный компьютер.





Такими формами он обязан фирме Inno Design и тому, что создатели предусмотрели питание плеера от стандартной пальчиковой батарейки, что выгодно выделяет его на фоне многих конкурентов, ибо это позволяет в несколько раз

Управление удобное, осуществляется тремя кнопками и пятипозиционным джойстиком. Причем все кнопки многофункциональные и, в зависимости от нажатия (обычное или с удержанием), выполняют разные задачи, поэтому с наскоку, без прочтения инструкции, с ними разобраться непросто. Но освоив, легко привыкаешь.

FM-приемник имеет память на двадцать станций. В Киеве мне удалось найти девятнадцать станций с уверенным приемом без помех. Станции лучше настраивать вручную, потому что в режиме автонастройки плеер захватывает

Отдельной похвалы заслуживает комплектация плеера. В упаковочной коробке вы найдете наушники-вкладыши, кабели USB и аудио, футляр, шнурок для ношения на шее и ремешок на бицепс для крепления во время занятия спортом, батареечку. Футляр негерметичный и защищает плеер только от истирания, но при желании вы можете, например, полюбопытствовать на сайте [www.desworldwide.com](http://www.desworldwide.com) на предмет комплекта для подводного плавания.



# iRiver PMP-120 — Видео в кармане

**П**роизводитель гордо именует видеоплеер с жестким диском iRiver PMP-120 «развлекательным центром», но я назвал бы эту модель «устройство с большим потенциалом».

Полный фирменный набор аудио-функций, как то: mp3-плеер, FM-приемник, и цифровой диктофон, в этом плеере воспринимается как приятное дополнение к видео. А вот как видеоплеер это устройство пока, на мой взгляд, слишком привередливо.

Благо, оно поддерживает

обновление программного обеспечения, а на его совершенствование iRiver никогда не жалела сил.

Весит модель 280 грамм. Питание происходит от съемного литий-ионного аккумулятора, а заряжается он от штатного блока питания или через USB; полный цикл зарядки составляет около четырех часов.

Примерно столько же можно будет смотреть видео на одной зарядке, а слушать музыку можно будет около десяти часов.

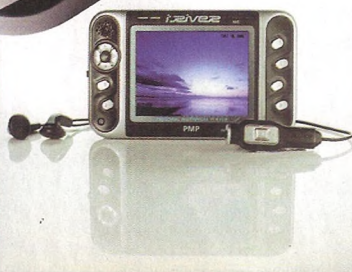
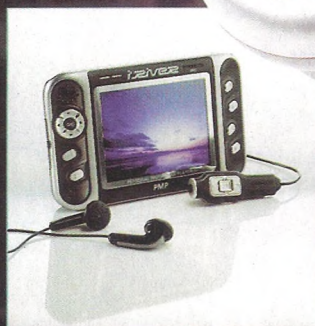
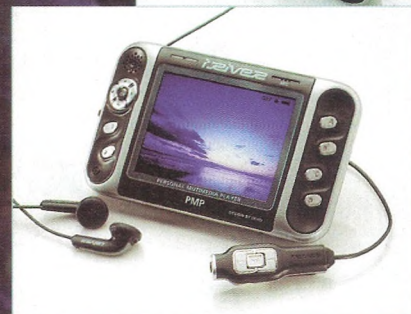
а аудиодорожка должна быть в стандарте MP3 или WMA — другие варианты воспроизводиться не будут, поэтому все «нестандартные» файлы прежде придется перекодировать

с помощью программы iRiver Media Converter.

В комплект поставки, наряду со всевозможными аксессуарами, входит AV-кабель для подключения плеера к телевизору, то есть PMP-120 можно использовать в качестве полноценного видеоплеера, но не видеомагнитофона. Пока, по крайней мере.

Интересно, что этот плеер воспроизводит из специальной базы данных, так что после записи на него музыкальных файлов не забывайте обновлять ее через Update DB Files в Проводнике. Обслуживание винчестера осуществляется стандартными средствами Windows — ScanDisk и Defragmenter.

Евгений Куликов





# Пришло время гарнитур

**Д**о последнего времени все как-то забывали о том, что к компу можно подключить не только наушники или колонки, а еще и кучу других мультимедийных прибамбасов. О web-камерах речь не идет – речь идет о микрофонах.

Продвинутые игроки в Counter-Strike уже довольно давно используют микрофоны, чтобы переговариваться во время схваток. Да и прочие онлайн-геймеры, которые хоть раз в жизни попробовали переговариваться с партнером по игре, не набирая сообщения в чате, а общаясь с ним непосредственно голосом, уже перешли на такой способ общения в игре.

Есть несколько сервисов, позволяющих связываться с людьми в Интернете, и даже ICQ последних версий делают голосовой чат доступным любому пользователю. Но есть и специальные службы, специализирующиеся только на голосовой передаче данных. Например, служба Roger Wilco – часть портала GameSpy. И если вы думаете, что для передачи голоса нужен жирный канал Интернет, то вы ошибаетесь – тот же Roger Wilco превосходно работает на линиях 28,8 кбит/сек! Программа-агент «весит» всего 700 кб, и скачать ее можно на сайте проекта.

Можно, конечно, использовать и наушники с микрофоном, но правильнее и логичнее использовать специально разработанные для приема и передачи устройства – гарнитуры, объединяющие в себе мощные наушники и чувствительный микрофон. И вот на повестке дня у нас гарнитуры Plantronics.

Plantronics GameCom 1

GameCom Pro 1

GameCom X10

## Plantronics GameCom 1

Выключаем комп, подключаем эту аналоговую гарнитуру к разъемам звуковой карты, предназначенным для наушников и микрофона, включаем комп – все работает! Гарнитура готова к применению.

Черные наушники внешне довольно стильные и, несмотря на хитрую конструкцию, сидят на голове очень удобно. Размер оголовья наушников регулируется сверху: оголовье легко поднимается и опускается. Часть оголовья, обхватывающая голову, сделана из резины, довольно приятной на ощупь – резина дает повод думать, что наушники будут долговечными.

Микрофон закрыт поролоном, так что посторонние надоедливые шумы от дыхания и сквозняков не достают человека, с которым вы общаетесь.

Гарнитура снабжена регулятором громкости с кнопкой Mute, предназначенной для отключения/включения микрофона одним нажатием. Регулятор работает очень мягко и гибко, срабатывая с задержкой, чтоб предотвратить случайное уменьшение или увеличение громкости.

Что касается звуковых характеристик, то наушники отлично отрабатывают средние

и высокие частоты, а вот басы, несмотря на внушительный размер динамика (40 мм), все же могли быть посочнее.

**Резюме:** для игры и передачи голоса эта гарнитура подойдет просто отлично!

## GameCom Pro 1

Те же динамики, тот же микрофон – все то же самое, вот только серебристый цвет да отсутствие микрофоновой и наушниковой «тычек» заставляет называть эту модель Pro. В данном случае Pro обозначает подключение к компьютеру через USB-интерфейс. Цифровой век, цифровой дом – цифровые гарнитуры! Все, в общем-то, логично. Эта цифровая гарнитура, кроме того, что подключается через порт USB, имеет встроенный цифровой сигнальный процессор – он в режиме реального времени обрабатывает звуковой сигнал, отсюда и кристально чистый звук наушников, и отличное качество передаваемого голоса. В целом, по качеству звука эти наушники мало отличаются от аналоговой модели (GameCom 1).

**Резюме:** опять же, модель не для меломанов и домашних исполнителей народных песен,

но для игры, особенно учитывая самое что ни на есть простое подключение и отключение от системы – лучше не найти.

## GameCom X10

Приставки Xbox, конечно, не так популярны в Украине, как PC, но Plantronics подумала и о владельцах этих игровых центров. У компании имеется целая линейка гарнитур для Xbox, одна модель даже сделана в стиле Halo 2 – довольно стильная штучка. Та же модель, которая попала к нам в тестовую лабораторию, отличается от той модели способом ношения: модель Halo 2 по способу ношения аналогична системе X20, и наушник в ней вставляется в ухо; а модель X10 более «гуманна» – наушник в ней одевается на ухо как обычные наушники.

Благодаря универсальному разъему эти наушники при желании можно использовать и с мобильными телефонами, и даже с обычными телефонными аппаратами, в которых есть разъем для гарнитуры.

Звук в наушнике довольно приемлемый, а микрофон чувствительный и такой же защищенный, как в PC-моделях.

**Резюме:** обладатели Xbox, играющие в онлайн, вполне могут обратить внимание на эту модель.



# Genius Netscroll+ Superior

**В** эргономике мышек трудно придумать что-то кардинально новое, поэтому все мышки премиум-класса очень похожи друг на друга. Не исключение и Genius Netscroll+ Superior, которая весьма похожа на недавний хит – Logitech MX510, хотя внешних отличий все же предостаточно. Во-первых, Netscroll+ Superior представлена в трех основных цветах и, во-вторых, на ней десять (!) органов управления – в два раза больше, чем у остальных супермышей. Помимо двух основных кнопок и колеса скроллинга, на ней еще есть три кнопки около колесика скроллинга (группа «интернет») и четыре кнопки на правой боковой поверхности (группа «мультимедиа»).

Дополнительные группы кнопок весьма полезны при неспешном интернет-серфинге и прослушивании mp3. Но в игре, естественно, будет не до них. Тут выходят на первый план привычные требования, с которыми эта мышка тоже неплохо справляется. Улучшенная точная оптика не собирает пыль и четко обрабатывает заявленные 800 dpi.

При интенсивном игровом использовании Netscroll+ Superior, в основном, не уступает Logitech MX510 в точности и скорости, хорошо отрабатывая резкие маневры. Однако при вращении на месте на большие углы заметны прерывания. Ненужной и даже вредной фишкой следует признать колесо скроллинга с двумя степенями свободы.

Это, впрочем, относится практически ко всем крутым мышам. Пользоваться наклонными колесиками в обычной работе – это просто морока, а в играх это даже мешает, добавляя к вашим маневрам неожиданные «восьмерки» или еще чего похуже.

В целом же, Genius Netscroll+ Superior – очень неплохой полупрофи выбор за небольшие деньги.

## ТТХ

- Связь – кабель
- Интерфейс – USB
- Датчик – оптический (800 dpi)
- Число кнопок – 10
- Наш вердикт**
- Точность – 7,8
- + точно отслеживает быстрые перемещения

- прерывания при поворотах на очень большие углы
- **Функциональность – 9**
- + большое количество настроек
- + хорошее разрешение
- **Комплектация – 9**
- + 10 кнопок
- невнятный боковой скроллинг на колесе прокрутки
- **Эргономика – 7**
- + хорошо лежит в руке
- только для правой руки
- **Исполнение – 7**
- + выглядит солидно
- шаткое колесо прокрутки
- Итог**
- Одна из лучших на сегодня мышей ценой до 100 грн.
- Но до почти идеала в лице MX510 не дотягивает ..8,0



# Genius Wireless Netscroll+ Superior

**N**etscroll+ Superior – мышь, в принципе, удачная. Но у нее есть один существенный недостаток – она проводная ☹. Если нужна абсолютная свобода – существует беспроводной вариант Wireless Netscroll+ Superior. Это, собственно, комплект из мыши, практически аналогичной проводной, и еще одного модуля, о котором хочется остановиться конкретнее.

Беспроводные мыши тоже не идеальны по своей природе. Им присущи такие недостатки как потребность в батарейках или подзарядке и зависимость качества связи от взаимного расположе-

ния мыши и приемника. Именно в этих направлениях плодотворно поработали создатели этой мышки. Проблема качества связи решена довольно стандартно на сегодняшний день. Мышка и радиоприемник используют передовую технологию RFID (Radio Frequency Identification), которая не только обеспечивает качество связи, но и гарантирует совместную работу нескольких таких устройств, расположенных рядом.

Самая большая фишка этого комплекта – модуль приемника, в который добавлен зарядный блок для аккумуляторов. Все на месте, ни за чем не нужно бегать или что-то искать. Сели аккумулято-

ры – поменял их местами (из мышки в приемник) и вперед, дальше давить марсианскую нечисть ☹.

Что касается остальной юзабельности данной мышки, то она аналогична таковой в обычной Netscroll+ Superior, т.е. десять программируемых кнопок, хорошая точность и чувствительность.

## ТТХ

- Связь – радио (RFID)
- Интерфейс – USB
- Датчик – оптический (800 dpi)
- Число кнопок – 10
- Наш вердикт**
- Точность – 7,8
- + точно отслеживает быстрые перемещения

- прерывания при поворотах на очень большие углы
- **Функциональность – 9,8**
- + большое количество настроек
- + хорошее разрешение
- + беспроводная
- **Комплектация – 9**
- + 10 кнопок
- невнятный боковой скроллинг на колесе прокрутки
- **Эргономика – 7**
- + хорошо лежит в руке
- только для правой руки
- **Исполнение – 7**
- + выглядит солидно
- шаткое колесо прокрутки
- Итог**
- Одна из лучших на сегодня мышей ценой до 100 грн.
- Но до почти идеала в лице MX510 не дотягивает .....8,8



Издательский Дом  
"Мой компьютер"  
представляет:



# Фантастическая Компьютерная Неделя

14 - 17 апреля 2005 года  
Торгово-Промышленная Палата Украины  
Киев, ул. Б. Житомирская, 33



Международный  
Фестиваль  
Компьютерных Игр

## ПОРТАЛ

Международная  
Ассамблея  
Фантастики

## МОИ КОМПЬЮТЕР

Компьютерная  
Ярмарка

Генеральный спонсор "Игрограда":



Игровой спонсор:



Партнер "Кинопортала":



Угощает:

## ОБОЛОНЬ

Спонсоры Ярмарки "Мой Компьютер":



Почетные гости: Роберт Шеки (США), Анджей Сапковский (Польша)

Соорганизаторы:



реальность  
фантастики

## МОИ КОМПЬЮТЕР

Место, где реальность пересекается с фантастикой.  
Место, где решается извечный вопрос физиков и лириков.  
Место, где Высокие Технологии и Высокая Культура идут рука об руку.



Видавець: ТОВ «Декабрь»  
Україна, Київ, 2004 р.

Виконавчий директор  
О.О. Юрєвич

#### РЕДАКЦІЯ

Головний редактор  
М. Писаревський  
Редактор  
О. Лішук  
Літературний редактор  
Ю. Тимошенко  
Дизайн та комп'ютерна  
верстка  
О. Заславська  
Фотокореспондент  
М. Смоляр  
Відділ реклами  
О. Сепітій  
Зав. виробництвом  
Ю.О. Курніков  
producer@comizdat.com

#### Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються  
і не повертаються.

Повну відповідальність за точність  
та зміст рекламної інформації несе  
рекламодавець.

Підписано до друку 24.03.2005.

Наклад 24 900 прим.

Видруковано з готових фотоформ  
ТОВ «Декабрь» у друкарні  
«Новий друк».  
Зак. №05-3434

Друк офсетний  
Формат 60х90/8  
10,5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне  
поліграфічне виконання несе  
друкарня «Новий друк»  
м. Київ, вул. Магнітогорська, 1,  
тел. (044) 552-80-50.

Технічну підтримку редакції забезпечує  
компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)



#### АДРЕСА РЕДАКЦІЇ ТА ВИДАВЦЯ:

ТОВ «ДЕКАБРЬ»  
Україна, 03680, м. Київ-680,  
просп. Перемоги, 53,  
Тел./факс: (044) 501-9355  
E-mail: shpil@comizdat.com

© ТОВ «Декабрь», 2004  
Засновник – С.М. Костюков  
Свідоцтво № КВ-5116 від 14.05.2001

Усі права застережені. Використання  
матеріалів у будь-якій формі можливе  
лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано  
рекламні матеріали фірм-виробників  
та матеріали з сайтів:  
www.overgame.com, www.theoxygentank.com,  
www.gamespot.com, www.gamesville.com,  
www.gamecenter.com, www.gamewallpapers.com.

Передплатний індекс – 23852  
з CD-дискон – 01727

#### РЕКЛАМНИЙ ІНДЕКС:

LG Electronics	2-я обл.
Mobilemania	3-я обл.
Samsung Electronics	4-я обл.
Українські радіосистеми	3
ZyXEL	5
1С Украина	13, 19, 29
Ingress	15
Поинт Ком	35
IP Telecom	37
Юнотек	51
Еспарт	62–65
Мой Компьютер	79

#### Демо- версии

Splinter Cell: Chaos  
Theory (multiplayer)  
Domination: Massive Assault  
Too Fast Driver

#### Ролик к игре F.E.A.R.

#### Ролики из фильмов:

«Звездные Войны: Месть ситхов»  
«Звонок 2»  
«Роботы»  
«Война Миров»

#### Патчи к играм:

«Звездные Волки»  
Brothers in Arms

#### Драйвера:

NVidia ForceWare 71.84  
ATI Catalyst 5.3

## Беспрерывная подписка на «Шпиль!» за 2004 год!

#### Чтобы подписаться:

1. Перечисли получившуюся  
сумму на расчетный счет:

000 «Декабрь»,  
р/с 26007103801  
в АКБ «Интеграл» г. Киева,  
МФО 320735,  
код ОКПО 30262819

#### 2. Вышли по почте

доставочную карточку  
и копию чека об оплате  
по адресу: 000 «Декабрь»,  
пр. Победы, 53, г. Киев,  
03680

#### 3. Если есть вопросы, звони:

(044) 454-08-74

Твой «ШПИЛЬ!»

#### ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

Номера за 2004 год, стоимость в гривнах:

Журнал без диска				Журнал с диском			
Да!		5	4,80	Да!		5	6,0
Да!		6	4,80	Да!		6	6,0
Да!		7	4,80	Да!		7	6,0
Да!		8	4,80	Да!		8	6,0
Да!		9	5,0	Да!		9	7,0
Да!		10	5,0	Да!		10	7,0
Да!		11	5,0	Да!		11	7,0
Да!		12	5,0	Да!		12	7,0
Да!	Спецвыпуск №2 «Читы и коды»						11,0
Да!	Спецвыпуск №3 «Все об RPG»						11,0
Да!	Спецвыпуск №4 «Читы и коды»						11,0
ИТОГО							

Фамилия \_\_\_\_\_ Имя \_\_\_\_\_

Индекс \_\_\_\_\_ Адрес \_\_\_\_\_

Номер телефона (с кодом) \_\_\_\_\_





# MOBILEMANIA.ua

Контакт-центр: Дніпро Телеком м. Київ, 02660  
вул. Красоткивська, 63 рет. з ВАКСП № МС-102 від 12.08.02

СУБПІДТРИМКИ (044) 201-14-16 цілодобово

Поліфонічні мелодії та кольорові заставки приймають телефони: Nokia (усі поліфонічні моделі з кольоровим екраном крім 2600); Alcatel 535, 735; Siemens M55, S55, SL55, C60, MC60, A60, ST60, M65, C65, Cx65, S65, CF62, SX1; Samsung E400, C200, E300, E600, P510, C100, C110, X100, X120, V200, 3300m, X400, X500, S500, X600, E700, E800, E820, D410; LG C1100, F2100, T5100, G5400, G7030, G7100; SonyEricsson K700, K500, T230, T300, T310, T610, T630, P800, P900, Z200, Z600; Motorola C350, C450, C550, C650, E365, T720, T720i, T722i, V300, V500, V600; Panasonic G60, GD87.

Монофонічні мелодії підтримуються NOKIA (крім 3110/5110/5130); SONY ERICSSON T100; SAMSUNG R200, R210, R220, N500, N600, N620; SIEMENS A52, C45, S45, SL45i, ME45, M50, MT50, A50, C55; LG B1300.

РІНГТОН	MONO	POLY	РІНГТОН	MONO	POLY	РІНГТОН	MONO	POLY
Arash BoroBoro	6101984	6501147	N'Evergreen Since You've Been Gone	6100983	6500329	«Джентльмени удачі»	6100359	6500403
Europe The final countdown	6100046	6500025	No Doubt Don't Speak	6100771	6500507	Дима Білан На березі неба	6101791	6500955
Benny Benassi Satisfaction	6100998	6500162	O-Zone Despre Time	6101543	6500719	Елена Кукарская По маленькій	6101936	6501097
«Бригада» Triplex	6100753	6500237	Dragostea Din Tei	6101270	6500424	Жанна Фриске Ла-ла-ла	6101893	6501054
«Бумер» Мобільник	6100995	6500200	Punjabi Mc Jogi	6100821	6500156	Звери Напитки покрепче	6102000	6501166
«БРИБУМЕР» Reflex	6101680	6500600	Rammstein Люблю	6101814	6500991	Іраклій Пирцхалава Время	6101786	6500950
«Криминальное Чтиво» Misirlou	6100146	6500027	Scooter Америка	6101691	6500909	Ірина Билык О любви	6101938	6501099
Мистер Кредо 6101004	6500333	6500049	Shake That	6101750	6500949	«Крестный отец»	6100653	6500356
Уматурман Ночной Дозор	6101648	6500815	Tarkan Kuzu Kuzu	6101566	6500818	Корни Вика	6101447	6500641
Серёга Черный Бумер	6101285	6500537	Dudu	6101347	6500538	Ленинград Мамба	6101467	6500647
Adriano Celentano Confessa	6101313	6500480	Galvanize	6102021	6501182	Михайл Круг Владимирский централ	6100654	6500042
Aventura Obsession	6101773	6500933	The Prodigy Girls	6101649	6500814	Мурика	6100018	6500036
Bon Jovi It's my life	6100174	6500174	The Rasmus In The Shadows	6101419	6500161	«Миссия невыполнима»	6100773	6500023
Benny Benassi Turn Me Up	6101295	6501100	Royal Gigoles California Dreaming	6101498	6500710	Несчастный Случай		
Benassi Bros Hit My Heart	6101401	6500571	Webster Phantom Of The Opera	6100356	6501146	Генералы Песчаных Карьеров	6100964	6500352
Bomfunk MC Freestyler	6100040	6500017	Triplex Служебный роман	6100435	6500405	Океан Ельзи Відпусти	6101885	6501037
Britney Spears Toxic	6101117	6500400	Ирония судьбы 2005	6101894	6501046	Друг	6101886	6501038
Danzel Do Something	6102029	6501192	мелодия из сериала	6100753	6500037	Холодно	6101887	6501039
Despina Vandi Pump It Up	6101355	6500535	Никого не жалко	6100996	6500350	Песня про зайцев	6100067	6500241
Eagles Come along now	6101409	6500588	Привет Морриконе	6101088	6500351	Р.Масюков Аривидерчи малышка	6101934	6501095
Elvis Presley Hotel California	6100542	6500270	Песня идущего домой	6101065	6500332	Ruslana Dance with the wolves	6102039	6501202
Evanescence It's Now Or Never	6101993	6501157	Девушка По Городу Шла	6101468	6500649	Руслана Дикі Танці	6101351	6500500
Eminem Bring Me To Life	6100920	6501005	Alonette	6100662	6500349	С.Лобода Чорно-біла зима	6101201	6501165
Iron Maiden Missing	6102032	6501195	В мире животных	6101937	6501098	Сиртаки	6100015	6500013
Jennifer Lopez Lose Yourself	6100886	6500021	ВИА Гра Мир, о котором я не знала	6101860	6500992	Таліта Кум	6101942	6501104
KAZANTIP 2004 Like Toy Soldiers	6101987	6501150	Валерия и Стас Пьеха Ты грустишь	6101754	6500912	Уматурман День народження	6101978	6501140
Linkin Park Fear Of The Dark Intro	6100340	6500152	Гимн України	6100000	6500236	Прасковья	6101658	6500830
Metallica Get Right	6102024	6501185	Гимн России (СССР)	6100082	6500040	Проститься	6101689	6500934
Narcotic Thrust Somewhere I Belong	6101681	6500847	Гимн UEFA (Ole-Ole)	6100002	6500032	Ума Турман	6101879	6501025
The Unforgiven	6100379	6500390	Город, которого нет	6100891	6500328	Чай Вдвоем А ты всё ждешь	6101878	6501014
I Like It	6101734	6500153	Hi-Fi Беда	6101999	6501164	«Шерлок Холмс»	6100065	6500401
		6500948	DJ Грув Берегись автомобиля	6100746	6501158	«7-40» Еврейский танец	6100010	6500240

## КОЛЬОРОВІ ЗАСТАВКИ



## ЗВУКОВІ РІНГТОНИ

Приймають телефони: Nokia: 3200, 3650, 3660, 6600, 6220, 6230, 7200, 7610, 7650; LG: C1100, F2100, T5100, G7020, G5400, G7030, G7100; SonyEricsson: Z200; Siemens M65, C65, Cx65, S65, SX1; Fly Z200, Z300; Samsung: E400, C200, E300, E600, P510, X100, X120, X600, E700, X400, X450, E800, E820, D410.

Джедула & Co	
Нахальный телефон	6510119
Мать твоих детейзвонит...	6510137
Милый, возьми трубку...	6510132
Сладенький, твоя ватрушка звонит...	6510136
Красавица моя, возьми трубку...	6510110
DJ Толя	
Буду орать	6510128
Звонко сломался	6510125
Ищи меня	6510126
Хорошо	6510129
DJ Паша	
Сними трубку...	6510138
I want you...	6510139
Ladies and gentlemen...	6510140
Дзынь...	6510141
Модный телефон	6510142

**JAVA ГРИ**

Nokia: 3190, 3200, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7250, 3300, 3410, 3510, 3650, 3660, 6600, 7210, 7650, N-Gage; Motorola: V300, V525, V600; Siemens: S55; Sony Ericsson: T610, T630, Z600.

**Highway Racer 36800134**

Мотоцикли, екстремальні пригоди та несподівані «сюрпризи» на різноманітних трасах світу чекають на тебе!

Nokia: 3510i, 8910i, 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 3650, 7650.

**Strip4U Katharina 36800091**

**Strip4U Naomi 36800090**

Склади 4 в Ряд та насолоджуйся зображеннями еротичних красунь!

Nokia 3510i, 3595, 8910i, 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 3650, 7650, 6630, 6260, 7610, 6620, 6600, 3650, 3660, 3620, 3660, 6235, 6020, 7260, 7270, 6170, 3220, 6255, 5140, 6230, 7690, 7650; Sony Ericsson Z600, T630, T610.

**Toss'n'Roll 36800180**

Жартівлива гра про життя двох кумедних прибульців!

Nokia: 3510i, 3595, 8910i, 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 3650, 7650.

**36800098 36800126 36800127**

Триполя пригод сміливого тропіка. Три гри, де Вашому герою потрібна допомога, щоб врятувати своїх друзів!

Анімаційні заставки підтримують моделі з кольоровим екраном: Nokia тільки просмотр (крім 2600), Siemens C65, CF62, CX65, M65, MC60, S65, ST60, SX1, Sony Ericsson K500, K700, T310, T610, T630, Z600, P900, LG C1100, F2100, G5400, G7030, G7100, T5100, Samsung серії C, X, D, E (крім C100, C110).

## АНІМАЦІЙНІ ЗАСТАВКИ



Підтримуються: Nokia усі моделі (крім 1100, 3110, 5110, 5130, 6110, 6130, 6150, 7110, 8810, 9XXX); Motorola E365, T720, T720i, T722, T722i, C350, C450; Panasonic G60; Siemens усі моделі починаючи з 45-ї серії (крім SL45); SonyEricsson T100, T230, T300, T310, T610, T630, P800, P900, Z200, Z600; Samsung C100, N500, N600, N620, R200, R210, R220.

## ЛІСТІВКИ



### Як зробити замовлення?

Бажаєте новий рінгтон, листівку, анімацію, або кольорову заставку на Ваш телефон? Відправте SMS з кодом обраної заставки на номер **10733**. Якщо Ви робите замовлення на телефоні Siemens у ліній коду необхідно додати **S**. Для абонентів Київстар та Djice код ліній 18 у гр. (НБУ) з ПДВ за 1 SMS. Для абонентів UMC та ДЖИНС код ліній 18 у гр. (НБУ) з ПДВ за 1 SMS.

Для замовлення Java-гри для мобільного телефону абонентам Київстар, Djice, UMC та ДЖИНС потрібно відправити SMS-повідомлення з кодом обраної гри на номер **105335**.

Для абонентів Київстар, Djice ціна - 3 у.о. у гр. (НБУ) з ПДВ. Для абонентів UMC, ДЖИНС ціна - 18 гр. з ПДВ.

**Увага!** Мобільний оператор ДЖИНС не підтримує доставку Java ір на мобільні телефони Samsung C100 та Siemens!

Для того, щоб отримати поліфонічний чи звуковий рінгтон, анімацію, кольорову заставку або Java-гру необхідно перевірити настройки WAP на Вашому телефоні. Щоб активізувати WAP абонентам UMC та ДЖИНС дзвонити **(044) 240 00 00**, абонентам Київстар та Djice дзвонити **(044) 466 0 466**.

Згідно з командами Вашого телефону, завантажте отримане повідомлення та збережіть Ваше замовлення. Перед замовленням перевірте, чи підтримує Ваш телефон наші послуги. У разі помилкового запиту послуга вважається наданою. Подробиці на сайті: [www.mobilemania.ua](http://www.mobilemania.ua)





Властивості лідера –  
**ШВИДКІСТЬ І  
ТЕХНІКА**

**Нові TFT-монітори Samsung 913N та 721S  
з рекордною швидкістю реакції Magic Speed™ – всього 8 мс!**

Надшвидка реакція робить ці монітори незамінними для перегляду DVD, особливо захоплюючих блокбастерів, та динамічних комп'ютерних ігор. Ваші незабутні враження доповнить дизайн, а зручність у користуванні гарантується новою ергономічною конструкцією підставки.

Функція настройки кольору **Magic Tune™** та функція **Magic Bright™**, яка дозволяє обрати режим яскравості та контрасту в залежності від програми користування, сьогодні є вже звичними для TFT-моніторів Samsung, і успішно підкреслюють їх високотехнологічні лідерські якості в нових моделях.



Алгірі (0482) 379706, 379707  
МТІ (044) 4583434  
Фокстрот ІТ (044) 2477037 (опт), 2359172 (роздр)

Ром (061) 2209622, 2209621, 2209615  
Прексим-Д (048) 7772277, 7772266  
ДатаЛюкс (044) 2496303

Інформацію про магазини та дилерів Ви можете отримати за телефоном  
Інфо-служби Самсунг Електронікс: 8-800-5020000 (дзвінки зі стаціонарних телефонів в межах України безкоштовні)  
[www.samsung.ua](http://www.samsung.ua)

